LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
TEST DRIVE Unlimited
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
War is coming
WAR è in arrivo!
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
www.gamesradar.it - Novembre - n°148 - Edizione DVD € 7,90
NOVEMBRE 2008 148
FALLOUT 3 ■ CRYSIS WARHEAD ■ BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY ■ FIFA 09 ■ GTA IV ■ METRO 2033
SOLO SU GMC!
METRO 2033
Dagli autori di S.T.A.L.K.E.R. un nuovo sparatutto radioattivo!
RECENSITO!
CRYSIS WARHEAD
Si torna sull'isola di Crytek!
ESCLUSIVA MONDIALE!
FALLOUT 3
Quando il gioco di ruolo è veramente... atomico!
INOLTRE...
19 giochi recensiti tra cui
FIFA 09
GTR Evolution
X3: Terran Conflict
Brothers in Arms Hell's Highway
Civ IV – Colonization
LEGO Batman
Pipe Mania
Reprobates
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°148 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771125 601762 80148
L'umanità avrà la sorte che saprà meritarsi. (Albert Einstein)

Fallout 3

68 Paolo Paglianti ha giocato e recensito per voi l'atteso GdR capolavoro di Bethesda!

LEGO Batman - pag. 100

BiA: Hell's Highway - pag. 86

FIFA 09 - pag. 90

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 148 NOVEMBRE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Biscotto" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Vacanza" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "MSN" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Casse" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Ma che parli?" Spinelli, Andrea "Grazie per l'aiuto" Babich, Marco "Maestro" Salvaneschi, Ugo "One Man Band" Laviano, Ualone "Gianluca" Loggia, Ivan "Presentazione" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Undertaker" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)
Dario "Mo' sono razzi tuoi" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "Sparito" Beretta, Primoz "Coltello" Skulz, Mattia "Rece" Ravanelli, Matteo "Mail" Bittanti, Alessandro "Wii" Galli, Nemesis, Francesco "Bel colpo" Mozzanica, Roberto "'Naltro" Camisana, Davide "RAM" Giulivi, Paolo "Viaggio" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Paesello" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Antonio "Bionic" Colucci, Davide "Scoop" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Antifan" Viero, Claudio "Enhanced" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Area 51" Cardillo, Fabio "Spore" Bortolotti, Tito "Grazie" Parrello

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

La grande abbuffata

Non c'è che dire, sta iniziando il periodo migliore dell'anno per noi giocatori! Il mese scorso abbiamo visto *Spore* e *Clear Sky*, e ora arrivano non solo l'attesissimo *Fallout 3*, ma anche *Crysis Warhead*, *Brother in Arms 3*, *FIFA 09*, e tantissimi altri titoli che non vedevamo davvero l'ora di giocare.

E prima di Natale potremo anche giocare a *Call of Duty 5*, che torna nella Seconda Guerra Mondiale, il terrifico *Left 4 Dead*, il promettente *Far Cry 2*, *Dead Space*, il nuovo *Prince of Persia*, *Mirror's Edge*: ce ne sarà davvero per tutti i gusti!

La novità è che la sequela di titoli attesissimi non è destinata a esaurirsi nel periodo autunnale o invernale, come invece è capitato puntualmente negli anni passati: molti titoli arriveranno anche a inizio 2009, come ad esempio *Empire Total War*, *F.E.A.R. 2: Project Origin* o *Dragon Age*.

Tra tutti questi capolavori, speriamo che i nostri lettori riescano a ritagliare un po' di tempo per i due giochi che alleghiamo alle due edizioni di GMC, "DVD" e "Budget".

Sulla prima, siamo finalmente riusciti a allegare uno dei migliori giochi di guida mai realizzati, *Test Drive Unlimited*. Sulla seconda, arriva *Caesar IV*, che invece è uno dei migliori strategici/gestionali degli ultimi anni: un'accoppiata su cui stavamo lavorando da un po' di tempo. E, senza svelarvi troppo, le sorprese non sono finite, neanche da questo punto di vista.

A proposito di sorprese, vi consigliamo di fare un salto a pagina 28: come vedrete, anche sul fronte dell'online stanno arrivando grandi novità. L'invito, per ora, rimane però sempre lo stesso: fateci sapere cosa ne pensate sul forum di GamesRadar.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Bravi** ragazzi! Prosegue instancabile l'invio delle recensioni amatoriali dei giochi che più vi stanno a cuore, e confesso di essere proprio fiera di voi. Questo mese, ho scelto una recensione con un'impostazione un po' originale rispetto alle altre, che si concentra sul carisma dei personaggi e su come tale caratteristica possa risollevare le sorti di un titolo non impeccabile dal punto di vista tecnico. Anche questo è un modo, spesso efficace, per dare l'idea del valore di un gioco, senza necessariamente tirare in ballo virtuosismi grafici e durata complessiva dell'avventura.*

ASSICURAZIONE DI SOSTITUZIONE

Cara Nemesis,
l'altro giorno ho accompagnato la mia ragazza in un negozio appartenente a una famosa catena, con lo scopo di acquistare una copia dell'ultima espansione di *The Sims 2*. Il commesso ci ha proposto, a un prezzo irrisorio, una "assicurazione" sul disco per un anno; assicurazione che abbiamo "sottoscritto" subito. Mi sono tornati in mente un paio di episodi, nel mio passato di videogiocatore, in cui il CD-ROM si era danneggiato, e il comportamento diametralmente opposto tenuto dai rispettivi distributori. Quasi una decina di anni fa (come passa il tempo!), avevo comperato un gioco, di cui non ricordo

> **"Se un disco si logora, come si comportano i venditori/distributori?"**
> da Assicurazione di sostituzione – Cava

ASSICURAZIONE DI SOSTITUZIONE
La maggior parte delle case di distribuzione, come quella di *Tiberian Sun*, sostituisce senza problemi i CD-ROM danneggiati.

Un premio per la musica

Salve a te, Nemesis e a tutta la redazione, sono un assiduo lettore di GMC e, nonostante trovi lodevole e apprezzabile l'iniziativa dell'Italian Video Game Award, devo muovere una critica. Nel tempo libero compongo musica e sto scoprendo che sta diventando sempre più un impegno, piuttosto che un hobby. Sfogliando le pagine della rivista, nella lista dei vincitori, non ho trovato un premio per la Migliore Colonna Sonora (o composizione musicale che dir si voglia). Ho notato il miglior sonoro, ma non è esattamente la stessa cosa, anzi. Forse ai più non interessa nemmeno, ma credo che, in un videogioco, l'atmosfera creata dalla musica sia un aspetto importante. Sicuramente per me lo è, visto che è da un po' di tempo che sto lavorando su un progetto abbastanza particolare, in fase di ultimazione e riguardante *Fallout* (sono parecchio ermetico, al momento opportuno vi dirò di più). Ciò mi ha dato modo di riflettere. La musica non è solo accompagnamento, è soprattutto espressione e come tale rappresenta una forma d'arte che non può e non deve essere trascurata. Ci sono artisti, come Jeremy Soule, che hanno fatto della propria creatività musicale un biglietto da visita per le software house che puntano a sviluppare un titolo completo sotto ogni aspetto.
Ho apprezzato lo sforzo di questa ambiziosa iniziativa, che ha attirato l'interesse dei quotidiani e dei media sul panorama dei videogiochi, al di fuori del solito contesto "criminale" e "violento" che giornali e TG associano con leggerezza e superficialità al nostro passatempo. Tuttavia, questa è una mancanza che spero possa essere risolta in futuro, magari già partendo dal prossimo anno, se tale iniziativa verrà ripetuta. Voi in redazione cosa ne pensate? Tra l'altro, non sarebbe male anche un premio al Miglior Trailer Introduttivo, in fondo ci sono team di grafici che lavorano molto e duramente in ambito di CG per intro di elevata qualità (vedi Blizzard e Ubisoft). Certamente, nessuno si baserà su musiche e filmati nell'acquisto di un videogioco, ma nel contesto di una valutazione globale, meriti o demeriti vanno certamente sottolineati per una corretta valutazione.

Emitremmus – the Wise

Carissimo,
il successo dell'iniziativa dell'Italian Video Game Award ha riempito tutti di gioia. Si è trattato di un evento fortemente voluto, che si è risolto in una festa e motivo di orgoglio per chi i videogiochi li ama per passione, ma anche per lavoro. Sicuramente, qualora l'esperienza dovesse essere replicata negli anni, le categorie cui verranno assegnati i premi saranno di volta in volta perfezionate, e nulla impedisce che i tuoi suggerimenti possano essere presi in considerazione. Sono d'accordo con te sull'importanza delle musiche in un videogioco e ti assicuro che non si tratta di un aspetto sottovalutato. Basti pensare a mostri sacri come Koji Kondo, Yasunori Mitsuda, Jesper Kid, Nobuo Uematsu, Rob Hubbard e Tim Follin, che hanno dato vita a colonne sonore indimenticabili per gli appassionati e, allo stesso tempo, riconoscibili per chi non è cresciuto a pane e joystick. Oppure, pensa alla collaborazione di Brian Eno con Will Wright per le musiche di *Spore*.
Stesso discorso vale per i filmati introduttivi, vero e proprio biglietto da visita del gioco: qual è il vostro preferito? Fatemi sapere!

nemmeno il titolo. Estratto con calma il CD dalla confezione (operazione fatta centinaia di volte) senza nemmeno fare troppo sforzo, metto il disco nel lettore, parte l'installazione e poi si blocca. Apro il cassettino del lettore CD e vedo che, dal centro del disco, si dipartono almeno una decina di crepe. Riporto il CD in negozio, ma visto che era l'ultima copia non potevano sostituirmelo, mi consigliano di contattare il distributore. Quest'ultimo risponde che il disco non può essere sostituito e che me lo devo tenere così, perché sicuramente è colpa mia.
Sono rimasto un po' stupito. Il gioco costava comunque 70-80.000 lire e il comportamento del distributore è stato così diverso da quello tenuto da Leader sei mesi prima. In quel caso, si era danneggiato il CD dei GDI di *Command & Conquer: Tiberian Sun* (si era opacizzato tutto il bordo esterno, rendendo illeggibile il disco). Contattato il distributore, non mi hanno nemmeno chiesto indietro il disco guasto (magari non ero il primo con quel problema) e mi hanno rispedito entrambi i CD (GDI e NOD), il manuale cartaceo, i foglietti della garanzia e non ricordo cos'altro. Tutto, insomma.
Mentre guardavo "l'assicurazione" del disco che veniva inserita nella confezione di *The Sims 2*, mi chiedevo: ma oggi, se un disco si logora col tempo (non con graffi causati dalla noncuranza dei giocatori) o se, quando metto il disco nel lettore, esplode in mille pezzettini, oppure se si compra il gioco online e arriva distrutto, come si comportano

DEMIURGICO...

Nel **Thread** "Angolo creativo" del **Canale** "Mondo Computer" nascono di continuo nuove idee in ambito videoludico. Una delle più interessanti di quest'ultimo periodo porta la firma di >Klaser<: Pensavo a un gioco pazzo: *Football Fury*. Prima di tutto non c'è una trama, è un gioco in terza persona dove all'inizio scegliamo un personaggio: uno alto muscoloso, un giapponese maestro del kung fu, un motociclista con la cresta rossa e un uomo misterioso con vestiti neri e con il cappuccio che proietta ombra sulla faccia rendendola invisibile. Tutti saranno fortissimi fisicamente. Poi, ci tuffiamo nell'unico grande livello: un campo da football americano con una partita in corso e lo stadio pieno di tifosi. Iniziamo da subito dopo la biglietteria, e possiamo interagire con qualsiasi cosa: picchiare qualsiasi persona nello scenario, anche lanciarla come avveniva in *The Punisher*. Potremo andare negli spogliatoi e travestirci da giocatore per entrare in campo e giocare (anche con mosse sleali), picchiare l'arbitro, sgonfiare la palla, spaccare tutto. Sarà possibile travestirsi da omino che vende i popcorn per poi avvelenare il cibo... Caspita, qui la faccenda prende una piega sinistra. Meglio interrompere la comunicazione e, al massimo, invitare i lettori a dare una sbirciata al Thread direttamente sul **Forum** di GamesRadar.it.

IN BREVE

Ciao Nemesis, complimenti per l'immagine che ti rappresenta, anche se seguendoti da anni devo dire che le foto avevano tutt'altra caratura. Detto questo, volevo sottoporti un piccolo quesito per avere un tuo parere. Sono un grande appassionato di fantasy, di GdR e 3D Graphic. La notizia della lavorazione del nuovo *Diablo* mi ha entusiasmato, quindi, quando ho trovato nel DVD allegato a GMC il cinematic teaser, mi sono lanciato a guardarlo. Tutto bellissimo, se non che, verso la fine, mi è nata spontanea la constatazione: il demone che ruggisce prima delle parole finali della ragazza, non è il Balrog de "Il Signore degli Anelli" con qualche punta in più, e un po' più rosso? Che ne dici? Anche l'effetto "fiamma della bocca" mi sembra uguale a quello visto nel capolavoro cinematografico di Peter Jackson. Spero di leggere un tuo parere nel prossimo numero. Con questo mi congedo, salutando tutta la redazione e ringraziandovi

SOTTOVALUTAZIONI ESAGERATE

In mezzo ai **Thread** che prendono in considerazione i giochi più belli, di tanto in tanto fanno capolino anche discussioni che vedono la faccenda al contrario. Ne è un esempio il **Thread** "I giochi più sopravvalutati" a cura di Dark Avalanche: Inserisco la lista dei titoli ponendoli in ordine di maggiore citazione e vi chiedo di motivare le risposte. Il primo a prendere parte all'inchiesta è stato Red-tora, il quale ha proposto: *Gothic 3* per i troppi bug, *Half-Life 2: Episodio 2* perché non ha nulla di diverso dal primo e *Hellgate London* perché è ripetitivo. Questione di opinioni, come sono opinioni anche quelle di marvin_gka: Il gioco sopravvalutato è *Doom 3*. Una simile affermazione non poteva che avere strascichi, infatti ecco subito Dark Avalanche: *Doom 3* sopravvalutato mi sembra un'esagerazione, nessuno ha promesso che fosse il messia dell'innovazione, è semplicemente *Doom*.

■ RIPRENDIAMO A VOLARE ALTO! La differenza fra un simulatore di volo e un gioco di combattimenti aerei come *H.A.W.X.* Non deve essere sottovalutata.

i venditori/distributori? Dai 30 ai 70 euro, per un disco di 12 cm di diametro per 1 mm circa di spessore, non sono bruscolini. Non mi pare di mai aver letto una simile inchiesta, sulla stampa specializzata. Pensate sia possibile vederla in futuro?

Cava

Il problema da te sollevato, Cava, non credo raggiunga proporzioni tali da richiedere un'inchiesta. Con questo non intendo minimizzarlo, ma, come tu stesso testimoni, il più delle volte i problemi relativi al danneggiamento di un CD o DVD vengono risolti con il semplice buonsenso. Solitamente, i distributori non hanno incertezze a sostituire un gioco rovinato, poiché il supporto "fisico" del prodotto, per loro, ha un costo bassissimo. A meno che non si parli di Special Edition e compagnia bella, non sono certo custodia, DVD e manuale d'istruzioni a rappresentare la fetta più ingente del costo finale di un gioco, anzi. Pertanto, la sostituzione di un prodotto

La redazione risponde Riprendiamo a volare alto!

Cara Nemesis,
quelli della mia generazione (sono nato del 1967) sono cresciuti a videogiochi e minestra. Abbiamo questa passione sin dai tempi delle prime sale giochi e dei primi home computer, come lo ZX Spectrum, per poi passare a Commodore 64, Amiga, 286, 386, 486 DX, Pentium, i primi Athlon e i Dual Core dei giorni nostri, con schede grafiche annesse e connesse. Insomma, posso dire con soddisfazione che quelli della mia generazione hanno "vissuto" l'evoluzione di questo meraviglioso passatempo. Non ho un genere preferito, anche perché posso vantarmi di aver giocato quasi tutti i titoli che avete recensito con un punteggio da 7 in su. Vorrei soffermarmi, però, su quelli che mi hanno appassionato di più: i simulatori di volo per PC. Questo genere non è morto... di più! Desidero esprimere il mio disappunto dopo aver visto un filmato su YouTube del nuovissimo simulatore di volo *H.A.W.X* (e ce ne vuole di fantasia per attribuirlo a questo genere) di Tom Clancy (fino a ieri, un mito per me).
Un simulatore di volo con visuale in terza persona?
Non stiamo esagerando? Che le console abbiano avuto successo mi può anche stare bene (non sono un purista dei videogiochi su PC), ma che queste ultime debbano influenzare a tal punto il cervello di un programmatore ha dell'assurdo. Spero tanto che i ragazzi del team di FreeFalcon facciano uscire alla svelta la versione 5 del Mod per *Falcon 4.0* e che ci sia qualche nuovo titolo in grado di appassionarmi come succedeva qualche anno fa.
Non sarà, invece, l'invecchiamento che avanza? Ho come l'impressione che i videogiocatori più giovani siano troppo influenzati in modo indiretto ad acquistare nuovi processori e nuove schede grafiche (o nuovi tipi di console), piuttosto che acquistare videogiochi validi. Per quello che posso constatare, di vere novità ce ne sono pochissime. Si tratta sempre di roba già vista, ma con una grafica migliore. Non voglio passare il mio tempo libero davanti a un apparecchio per misurarne i "tempi di reazione": questo, ormai, è diventato il mio PC. Basta con i cloni di *Dune 2* o *Doom*! Ne ha le "testine" piene anche il mio HD! Ci siamo anche noi piloti virtuali, ma soprattutto veterani del videogioco! Grazie e scusa per lo sfogo di un vecchio videogiocatore.

il Falco

Ciao il Falco,
posso capire la tua amarezza nel constatare che le simulazioni di volo stanno attraversando un periodo buio. Il motivo è presto detto, e lo abbiamo scritto in passato. Per sviluppare un flightsim degno di questo nome, e capace di far guadagnare la casa di produzione, sono necessari investimenti ingenti quanto a tempo, programmazione, pubblicità e distribuzione. Una "portaerei" come Microsoft se li può permettere, ed ecco arrivare sugli scaffali *Flight Simulator X* e *Flight Simulator X Acceleration*. Altri fanno due conti e abbandonano i sistemi di distribuzione tradizionali, preferendo Internet o il digital download. Ci sono, poi, i paesi dell'Est Europa e la Russia, che in tempi non troppo lontani hanno saputo sfornare simulazioni molto interessanti (e non unicamente di volo). Vogliamo dimenticare la serie *IL-2 Sturmovik* di Oleg Maddox? Tra l'altro, è di giugno 2008 (almeno, al momento in cui scriviamo) l'ultimo post di Maddox sul forum ufficiale di 1C Company (**http://forum.1cpublishing.eu/showthread.php?t=2040**), che non solo riaccende le speranze attorno a *Storm of War Battle of Britain*, ma anticipa qualcosa in merito a una nuova produzione ambientata durante la guerra di Corea e basata sul motore di *Storm of War*. C'è, poi, un fenomeno non trascurabile cui accenni anche tu, ovvero quello dei Mod. Gli appassionati del genere simulazione hanno saputo donare nuova vita anche a titoli che le "avventate" logiche di mercato avevano fatto arrivare nei negozi con qualche bug di troppo. Spostandoci al livello del mare (e anche sotto), il caso di *Silent Hunter II* e *Destroyer Command* è esemplare, in questo senso. Il *Project Messerwetzer* migliorò la problematica compatibilità tra i due giochi e la Total Conversion *Pacific Aces* spostò addirittura il teatro d'operazioni di *SH II* nel Pacifico. Per tornare a volare alto nei cieli, ti consiglio di dare un'occhiata alla mastodontica impresa *Over Flanders Fields* (**www.overflandersfields.com**), che trasforma *Combat Flight Simulator 3* di Microsoft in quello che, secondo alcuni, è "il miglior simulatore da combattimento ambientato durante la prima guerra mondiale" (e certamente ricorderai pietre miliari dell'età d'oro quali *Red Baron* e *Flying Corps*, i cui fantasmi sono duri da esorcizzare nella memoria di chi ha qualche annetto sulle spalle). Tra i giochi completi, che dire dell'eccellente *Falcon 4.0: Allied Force* (2005), che rappresenta la versione più avanzata dello storico *Falcon 4.0* (classe 1998)? Se lo scopo è volare tra un impegno di lavoro e una serata in famiglia, mi pare che di occasioni per divertirsi "con la testa tra le nuvole" ce ne siano ancora più che abbastanza. Ti fa infuriare *Tom Clancy's H.A.W.X*? Ma quello non è un simulatore, né pretende esserlo. È un gioco di combattimenti aerei, come ne sono già comparsi anche su PC. Alcuni sanno essere spassosi – *Blazing Angels* e *Wings of War*, per esempio – e, quanto a tradizione, non sono secondi a nessuno: ricordi *Secret Weapons Over Normandy*, che affonda le proprie radici in *Star Wars: X-Wing*, *Star Wars: TIE Fighter* e *Secret Weapons of the Luftwaffe*? I giovani sono spinti ad acquistare nuove schede e processori, scrivi tu, ma mi pare che la corsa all'aggiornamento sia una costante immutabile nel panorama PC. E non tiriamo fuori la storia che le console uccidono il gioco su computer. Quanto alla mancanza di creatività nei videogiochi moderni, prova a dirlo al nostro filosofo Matteo Bittanti: sentirai che filippica.

Massimiliano Rovati

dal Forum di gamesradar.it

I BUONI CONSIGLI

Ma quanto è bello elargire consigli, dare dei suggerimenti intelligenti a chi se ne intende di meno?! L'occasione giusta per i videogiocatori di animo buono capita sempre sul **Forum** di GamesRadar.it, questo mese nell'ambito del **Thread** "Consiglio: la mia prima Avventura" aperto da KeithJ.
Il nostro amico scrive che:
In questi giorni, ho letto molti Thread in cui si parla di avventure grafiche come *Penumbra* o *Fahrenheit*. Questo ha stuzzicato non poco la mia curiosità e, non avendo mai giocato a un'avventura grafica, ho pensato: perché non provare? A questo punto, mi affido a voi per capire con quale iniziare. Amo le atmosfere horror/gotiche/vampiresche, ma andrebbero bene anche ambientazioni diverse. Gli enigmi non devono essere troppo difficili, ma neanche troppo banali, una via di mezzo insomma. Thekingmaster non ha dubbi: Vai di *Fahrenheit*! Non è proprio un'avventura grafica, ma più una semplice avventura. Affermazione che ci permettiamo di ampliare con quella di Bigbill: Un'avventura da consigliare è sicuramente la *Season 1* di *Sam & Max*, ne ho giocato solo un episodio, a dire il vero, e mi è piaciuto molto.

■ CRITICHE AFFEZIONATE
Per giocare a *Dark Crusade* non serve installare anche *Dawn of War*: entrambi i giochi sono stati allegati alle edizioni di GMC del mese di settembre.

"Ci siamo anche noi piloti virtuali, ma soprattutto veterani del videogioco"

da Riprendiamo a volare alto – il Falco

rovinato permette all'azienda distributrice di fare "bella figura" con pochi euro. Purtroppo, ci sono certe ditte che non perseguono tale politica o, ancora più spesso, dipendenti che non si preoccupano di tenere alto il buon nome della società per cui lavorano e liquidano i clienti con risposte evasive. Di certo, l'assicurazione da te stipulata con l'acquisto di *The Sims 2* ti garantisce al 100% assistenza in caso di problemi e, allo stesso tempo, ha già coperto al distributore le eventuali (seppur minime) spese di sostituzione. Non saprei dire se questo sia un metodo da suggerire a tutte le aziende: ci vuol poco a far diventare uno standard tale procedura e, a quel punto, tutti coloro i quali non hanno stipulato questa "assicurazione" potrebbero dire addio alla sostituzione del prodotto, ormai regolamentata esclusivamente da un contratto scritto. C'è sempre il rischio che tutto ciò venga interpretato come l'ennesimo modo per accaparrarsi qualche euro in più.

CRITICHE AFFEZIONATE

Cara Nemesis,
sono un vostro affezionatissimo lettore e seguo con grande assiduità la vostra rivista dal 2001. Mi sono sempre piaciuti i contenuti allegati e le recensioni. Ultimamente, però, state battendo un po' la fiacca. In pratica, devo criticarvi alcuni punti: fate delle recensioni di giochi come *Trials 2 Second Edition*, che non interessano a nessuno. Ormai, quando leggo la vostra rivista sono solo una o due le recensioni che mi colpiscono. Il DVD è pieno di difetti: mettete degli inutili giochi shareware, spesso i demo sono di titoli stupidi, inserite solo i driver per le VGA ATI, la sezione Utility contiene programmi inutili o vecchi (Riva Tuner RC 15.8, quando c'è la 2.09, o anche Ccleaner 1.41, quando c'è la 2.10). Inoltre, il mio consiglio è di utilizzare il DVD per inserire contenuti essenziali. Come il 3dmark vantage o l'SP3. Il vostro fare pubblicità ad altre riviste mi dà fastidio. Non capisco perché, in una pubblicazione di videogiochi, devo trovare una pagina che consiglia di abbonarsi a Tiscali 10 MB (dal costo di 34,95 euro). Sprecate pagine per pubblicare cose inutili.
Infine, i giochi completi che allegate ultimamente, sono scadenti. Capisco che ci voglia la licenza, ma almeno potreste

IN BREVE

per questi quasi 13 anni di istruzione videoludica.

Andrea S.

Capisco bene che i due mostri ti sembrino somiglianti, in effetti sono abbastanza simili anche se non lo chiamerei certo un plagio. Dopotutto, con la sua trilogia cinematografica, Peter Jackson ha dato forma alle creature di Tolkien in modo eccezionale e il suo lavoro avrà senz'altro influenzato (e influenzerà, in futuro) l'estetica fantasy. Nulla di strano, quindi, se nel prossimo *Diablo* troveremo mostri e personaggi che ci riporteranno alla mente la Terra di Mezzo.

Ciao Nemesis!
Non vorrei sembrarti invadente, ma ho una piccola curiosità: questa estate, ho avuto l'impressione di vedere una ragazza in tutto e per tutto simile a te (ah, i bei tempi in cui al posto dei disegni – ottimi, per carità – c'era il tuo viso sorridente). Mi trovavo in un campeggio in Puglia e sono stato più volte tentato di "abbordare" la fanciulla in questione per scoprire se fossi realmente tu. Mi sono messo spudoratamente a leggere GMC sotto l'ombrellone, cercando di farmi notare da lei, ma nulla. Peccato, perché somiglianza a parte era proprio carina! La curiosità, però, mi rode: eri tu quella graziosa figliola o mi sono sbagliato e, a forza di farmi vedere impegnato a leggere una rivista di videogiochi, la signorina in questione mi ha preso per un fissato e mi ha evitato come la peste?

Croc

Considerando che quest'anno le mie vacanze hanno raggiunto il minimo storico di mare, sole, campeggio e quant'altro, mi sa tanto che l'ipotesi più probabile sia la seconda, purtroppo.

dal Forum di gamesradar.it

FACCIAMO I CONTI

Tra i giochi attesi per questa fine 2008 c'è *Sacred 2: Fallen Angel*, cui troycus ha dedicato il Thread "*Sacred 2* quanti di voi lo prenderanno?". Il simpatico utente del **Forum** chiede: Ragazzi, ho visto che il succitato titolo non è molto pubblicizzato qui nel Forum, come mai? E sì che è un gioco bellissimo. Io sto ancora giocando al primo *Sacred* e devo dirvi che lo sto aspettando con trepidazione, e voi? Arronax dice che: *Sacred* è stato un buon gioco, un clone non tanto male di *Diablo*. Mi è piaciuto quasi tutto, esclusa la trama. Probabilmente, se non fossi un "drogato" di *World of Warcraft* lo comprerei, ma mi sa che aspetto direttamente *Diablo III* nel 2010. Secondo La Fata Cattiva, *Sacred*: Non sarà spettacolare come un tempo, ma rimane ancora un buonissimo taglia e affetta. Per quanto mi riguarda, lo comprerò sicuramente: adoro questo genere di giochi, utilissimi contro lo stress accumulato durante la giornata.

dal Forum di gamesradar.it

LAVORO KOLOSSALE!

Girovagando per il **Canale** "Mondo Computer" capita di vederne di tutti i colori. Ci sono **Thread** dedicati a discussioni su qualunque genere ludico e persino **Thread** che non discutono, ma fanno... In "The Silence Of The Lambs", il nostro fidato darkforce ci parla di una sua opera: Tipo: avventura grafica punta e clicca; personaggio: agente Clarice Starling. Consiglio caldamente la visione del film (eccellente), utile anche per capire meglio il gioco. Per ora, è previsto il primo capitolo, che appunto riguarda solo il "Silenzio degli Innocenti", se poi andrà bene lavoreremo su "Red Dragon" e su "Hannibal". Si tratta di un'avventura grafica tipo *Runaway*... vi terrò aggiornati.
E sarà bene che tu lo faccia, caro darkforce, perché di persone interessante sul **Forum** ce ne sono. Labyrinth, per esempio, chiede: Per la grafica come farete? e tu gentilmente rispondi che: Ci stanno lavorando due amici. L'obiettivo principale è quello di rendere il gioco accessibile a tutti, anche a gente con PC di 4 o 5 anni fa. Quindi, non aspettatevi nano tute o città sommerse, ma solo un'ambientazione cupa.

■ BOTTE DA ORBI
Sul forum di GMC, si discute della prossima uscita di *Street Fighter IV* anche su PC.

"La musica non è solo accompagnamento, è soprattutto espressione"

da Un premio per la musica – Emitremmus – the Wise

inserire giochi come: *Jedi Knight: Jedi Outcast II*, *MoH: Allied Assault*, *F1 Challenge*, *RTCW*, *CoD II* e *Quake 4* (tanto per citarne alcuni) e non l'espansione di *Dawn of War*, perché chi non conosce il genere non è interessato a questo gioco. Inoltre, sul numero di settembre avete fatto una grande truffa. Per avere sia *Dark Crusade*, sia il gioco originale, bisogna comprare sia l'Edizione Budget, sia quella DVD. E secondo voi uno acquista 2 riviste? E con tutti questi difetti, avete pure il coraggio di vendere GMC a 7,90 euro. Spero che questa mia lettera di protesta venga pubblicata, ma soprattutto, vorrei che mi rispondessi presto.

Carmelo

Ciao Carmelo,
le critiche costruttive sono sempre bene accette. Nel tuo caso, prenderemo volentieri in considerazione i suggerimenti a proposito dell'inserimento (dove e quando possibile) di software "essenziali" e programmi in versione aggiornata all'interno del DVD. Per quanto riguarda il resto, però, devo confessarti che trovo le critiche da te mosse un po' ingiuste. Sempre a proposito del DVD, non dipende da noi la presenza o meno di demo interessanti: la rivista esce in edicola una volta al mese e, al momento della realizzazione del DVD, si fa in modo d'inserire al suo interno tutti i demo più importanti usciti negli ultimi trenta giorni. Proprio per questo motivo, il DVD vene preparato sempre nel corso degli ultimi giorni di lavorazione del numero, insieme alle News, per intenderci. In tal modo, cerchiamo di fornire informazioni quanto più possibile aggiornate. Ma se, in certi periodi, le software house non pubblicano demo di spessore, cosa possiamo farci? Per quanto riguarda i driver delle schede grafiche, altro esempio, si tratta di un servizio che noi di GMC cerchiamo di offrire ai lettori, ma che necessita dell'approvazione dei produttori, non sempre disposti a collaborare. Sugli shareware che dire? Si tratta di programmi che occupano un esiguo numero di MB, non rubano spazio ai demo e risultano comunque dei passatempi divertenti, che possono non piacere a te, ma a qualcun altro sì. E qui mi ricollego al tuo discorso sulle recensioni inutili: posto che vale lo stesso discorso dei demo (recensiamo i giochi disponibili al momento, mica ce li possiamo inventare), non credi di dover prendere in considerazione il fatto che non tutti i videogiocatori hanno gli stessi gusti? Per dovere d'informazione, GMC recensisce tutti i giochi disponibili sugli scaffali (scartando quelli più scarsi SOLO in caso di mancanza di spazio all'interno della rivista): non possiamo parlare unicamente dei giochi meritevoli di un voto dal sette in su, o trasformare GMC in "FPS, la Rivista Ufficiale". Ci sono alcune regole da seguire, così come è d'obbligo l'inserimento della pubblicità, pagata dagli inserzionisti e su cui non abbiamo molta voce in capitolo. È chiaro che è interesse di chi paga la pubblicità scegliere una rivista che si adatti al proprio target di consumatori: difficilmente vedrai su GMC la pubblicità di un detersivo per i piatti. Perché ti stupisce trovare una pagina che promuove un'offerta per l'ADSL, considerando che la maggior parte dei videogiocatori usa una connessione Internet a Banda Larga? Il numero di pagine dedicate alla pubblicità è più o meno fisso in tutte le riviste che trovi in edicola, poiché costituisce un introito che, insieme ai proventi delle vendite, va a coprire le spese redazionali.
A proposito della truffa di cui parli, invece, ti sarà sfuggito il fatto che *Dark Crusade* è un gioco autoinstallante e non richiede *Dawn of War*.

GIOCHI COMPUTER

CULTURA VIDEOLUDICA

Ottima idea quella di utilizzare il **Forum** di GamesRadar per togliersi dei dubbi su termini specifici del mondo dei videogiochi. A chiedere delucidazioni in merito è Úvaldon92 nel suo **Thread** "Differenza fra spin-off e add-on": Come da titolo. Spin-off mi da più l'idea di contenuti aggiuntivi e add-on di espansione, però espansione in inglese si dice expansion pack, no? Illuminatemi. Il primo a premere sull'interruttore della luce è Freeman: Lo spin-off, secondo me, è meno legato al gioco principale dell'add-on. Per esempio, *F.E.A.R. Extraction Point* (add-on) è molto più legato alla vicenda originale di *Perseus Mandate*, che credo sia uno spin-off... Nella discussione è poi intervenuto TheDarkness, il quale ha dato una precisa spiegazione della distinzione tra: Spin-off, un gioco che scorre parallelo agli eventi di un gioco base, oppure una continuazione parallela (ma non della trama principale), e che non richiede l'installazione del gioco base. E add-on, che sono solo dei livelli aggiuntivi che richiedono il gioco base installato. Le espansioni sono delle continuazioni della trama principale o una visione parallela di essa di minore importanza, che richiedono il gioco installato (tranne le stand alone).

BOTTE DA ORBI

Quello dei picchiaduro è indubbiamente un genere che sul PC viene un po' trascurato. Non tanto dai videogiocatori, quanto dagli sviluppatori. È logico, quindi, che un titolo di calci e pugni si presenti sui monitor ci sia gente pronta a fare festa. Nel **Thread** "Il ritorno dei picchiaduro su PC? *Street Fighter IV*", uno speranzoso aXelfg gioisce alla notizia che: Finalmente uscirà un vero e proprio picchiaduro su PC, come non se ne vedevano da anni. Per la gioia degli amanti dei picchiaduro (tra cui il sottoscritto), uscirà *Street Fighter IV*. E voi, siete contenti della sua uscita? Immagino già i combattimenti online. L'impressione è che di mazzate se ne vedranno parecchie, anche da parte di utenti del forum attenti alla politiche di mercato. Il riferimento esplicito è a quanto scritto da Tuco Benedicto Pacifico: A meno di un fiasco clamoroso, credo sarà mio al day one. Non tanto perché sia un appassionato particolarmente accanito del genere, quanto perché trovo che la recente politica di Capcom vada premiata e la diffusione dei picchiaduro su PC incoraggiata. E comunque, qualche partita a *SF* la faccio sempre volentieri.

Redattori Per Gioco KANE & LYNCH

■ Kane e Lynch, protagonisti dell'omonimo gioco, sono due personaggi dal carisma eccezionale.

"Non devo stare dietro alle tue c******: Lynch vai fuori, Lynch non uccidere gli ostaggi... So di avere i miei problemini, ma so il dolore che hai causato, f****** traditore!". È così che Lynch presenta Kane: i due sono tra i più carismatici protagonisti di videogiochi mai apparsi su PC. Va precisato subito, però, che il gameplay di *Kane & Lynch* lascia molto a desiderare. Il gioco è piuttosto corto e lineare, la grafica è scarna e deludente sotto molti aspetti, il sonoro nella media. A controbilanciare tali premesse, totalmente insufficienti, ci pensano gli sviluppatori di IO Interactive, che sfoderano una trama originale, ambientazioni incredibili, un cast spettacolare e una modalità cooperativa che crea una sensazione di immedesimazione totale nelle vicissitudini dei personaggi. È finito il tempo degli eroi puliti, senza macchia e senza paura: i protagonisti dei videogiochi attuali sono personaggi molto più complicati, che spesso vivono nel rimorso, stanno "dalla parte sbagliata della giustizia" e, diciamolo, sono proprio brutti. Pensiamo a Marcus Fenix di *Gears of War*, ma anche Kane e Lynch non fanno eccezione. Kane: mercenario condannato a morte, responsabile della morte del proprio figlio minore; vecchio, con le cicatrici di molteplici battaglie, cieco da un occhio e con scatti di follia. Lynch: psicopatico condannato a morte per l'assassinio della moglie; occhiali da vista, calvizie accentuata e assolutamente insopportabile e ingestibile. Incredibilmente, tutto ciò li rende al tempo stesso maledettamente più affascinanti del classico principe azzurro e capaci di tenerti incollato al monitor per ore intere, nonostante il gioco in sé non risulti niente di particolare.
È emozionante guidare uno spietato e determinato Kane nella sua lotta senza speranza per salvare la propria famiglia, che lo odia, essendo lui stesso già destinato a morire. È impagabile essere accompagnati da un partner che, all'inizio, non si cura assolutamente di voi e della vostra vita e guadagnarsi lentamente la sua fiducia e stima. Il gioco è una tragedia greca dai toni epici. Vi troverete a viaggiare da ogni parte del mondo per concludere la vostra missione e, possibilmente, salvare la vostra anima, fino all'inevitabile finale che pone due scelte dai titoli evocativi: "che tu sia dannato se lo fai" e "che tu sia dannato se non lo fai". Le ambientazioni, inoltre, sono ottime. Degna di memoria quella all'interno di una discoteca superaffollata, in cui vi muoverete fra centinaia di persone, immersi in un festival di luci abbaglianti e musica techno.
Grazie alla trama suggestiva, *Kane & Lynch* mette di fronte a temi molto forti, come la morte di persone care, a storie malate e piene di violenza dei protagonisti (quella di Lynch ne è un esempio, dato che non si riesce a capire se possiamo fidarci della sua versione dei fatti o meno), a un linguaggio zeppo di parolacce. Il tutto con una maestria ed eleganza fuori dal comune. Ecco il film Tarantiniano dei videogiochi: assolutamente elettrizzante.

Giova

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Abele
AirKult
Alex Lamas
Chiozzi
DrHouse
Giogio
Filippo T.
kelU
Polpetta
Santino
Stefano
Tyrant86

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC, ed è stato recentemente ammesso alla facoltà di Medicina.

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

■ Con *Wii Fit*, Nintendo ha unito fitness e gioco. Quando vedremo qualcosa di simile su PC?

Caro Matteo,
scrivo per condividere con te e con l'intera redazione di GMC alcuni pensieri del tutto personali sullo stato del divertimento elettronico. Ora, quasi tutti i videogiochi sono *statici*, ovvero coinvolgono minimamente il corpo dell'utente – ti siedi, accendi il computer e clicchi su mouse e tastiera per ore e ore. Il che, in parte, giustifica le ricorrenti critiche di "immobilismo" dell'opinione pubblica. L'immersione promessa è del tutto virtuale o, per lo meno, si riduce a fissare uno schermo. Da questo punto di vista, il videogame sembra favorire un consumo passivo, inerte. Proviamo, tuttavia, a immaginare possibili scenari futuri in cui il corpo viene sollecitato in modo assai più intenso. Ebbene, questo futuro, a ben vedere, è già cominciato. La console Wii ha segnato una svolta radicale nel modo di concepire i videogiochi. Il fatto che Nintendo abbia ridefinito le modalità di consumo, rendendolo attivo (si pensi a *Wii Fit*, che unisce l'esperienza digitale con un allenamento vero e proprio) sembra dimostrare che il futuro del gaming sarà sempre più immersivo e dinamico. Oggi, se usi il computer gli adulti ti sgridano – "non stare troppe ore sul computer, che ti fa male alla salute!", ci ammoniscono. Se, invece, uno passa il tempo con la console Wii, riceve dei complimenti (sto esagerando, ma non troppo). Mi stupisce che la tecnologia del riconoscimento gestuale non sia stata ancora applicata al gioco per PC. Basterebbe davvero poco per "ripulire" l'immagine del videogame, scrollandosi di torno quelle critiche impietose che ci vengono rivolte da giornali e televisione. Porgendovi i migliori saluti, auspico un futuro non troppo lontano in cui noi giocatori non dovremo più vergognarci per la nostra passione.

Stefano 'Elric' Battistella
(alphonselric92@hotmail.it)

FILOSOFIA SPICCIOLA

Nicola Versani (**nickversa@hotmail.com**) scrive: "Come tutti sappiamo, una delle tendenze più significative degli ultimi anni è il remake dei vecchi classici. L'ultimo in ordine di tempo è *Quest for Glory II*, riprogrammato per sfruttare fino in fondo le piattaforme odierne. Sebbene i nostalgici trovino ragioni per rallegrarsi del fenomeno, personalmente mi sembra uno spreco di tempo e risorse che potrebbero essere impiegate per creare giochi originali. Prendiamo il cinema: quanti remake hanno introdotto temi nuovi? E quanti update ci siamo dovuti sorbire? A parte pochi fanatici, chi ha trovato interessanti gli aggiornamenti di "Star Wars" con effetti speciali digitali? È solo marketing! Il mio consiglio: lasciamo stare i classici. Il passato è... *passato*. Nintendo, Sony e Microsoft continuano a rivenderci le glorie della *belle époque* – modificandole e, dunque, falsificandole – e questo trend sta arrivando anche su PC". Mi trovi parzialmente d'accordo, Nicola, anche se ritengo che il successo di alcuni fenomeni – come quello del remake e dell'update dei classici – risponda a un bisogno atavico di una parte degli utenti. Non c'è nulla di sbagliato in questa tipologia di prodotti: un remake, per definizione, è un'opera "altra" rispetto a un originale (tra l'altro, la stessa nozione di originale, nel caso del videogame, è quanto meno problematica). Inoltre, in molti casi (vedi *Quest for Glory II*) il prodotto finale viene distribuito agli utenti a costo zero. Personalmente, trovo più interessanti titoli indipendenti come *The Passage*, ma in un panorama diversificato come quello attuale, c'è spazio per ogni sorta di esperimenti di retrofuturismo. La mia filosofia? Gioca e lascia giocare.

Caro Stefano, sistemi di riconoscimento gestuale paragonabili al Wiimote sono in arrivo per tutte le piattaforme (console e computer). In effetti, la vera sfida del divertimento elettronico si gioca sul piano dell'interfaccia e, dopo anni di relativa stasi, prevedo radicali trasformazioni, favorite anche dall'avvento della visualizzazione in 3D delle immagini (e a questo proposito, ti rimando alla rubrica Titoli di Coda). Tuttavia, non basta usare un sistema di controllo alternativo per rivoluzionare il videogioco: se ci limitiamo a compiere le medesime azioni (uccidere, sparare, distruggere) con un controller differente, l'atteggiamento dell'opinione pubblica non cambierà di una virgola. Ciò che serve davvero è una modalità inedita di concepire il game design, una filosofia che utilizzi le nuove tecnologie come *mezzo* e non come *fine*. Sono ottimista, se non altro perché oggi l'innovazione non proviene (solo) dalle grandi case di produzione – vincolate da esigenze commerciali che spesso soffocano la creatività – ma (soprattutto) dalla fantasia di designer indipendenti che lavorano nelle università, nelle piccole aziende o nelle loro camerette. GIOCHI COMPUTER

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Devo ammettere che le richieste di soccorso di questo mese mi hanno messo parecchio in difficoltà, soprattutto quella relativa a *Titan Quest*. Poi, come al solito, ho consultato i miei papiri e scambiato qualche opinione con le guardie d'onore del faraone e, come per magia, la soluzione mi è apparsa in sogno!

TUROK

B Ciao Skulz,
ti scrivo per una piccola dritta nel videogioco *Turok*. Sono rimasto bloccato nel livello della grotta con gli scorpioni giganti, precisamente nel punto dove ci si trova in quella specie di atrio con le stalattiti e le stalagmiti, e un lago con un ponte di roccia naturale. Ho trovato Slade, ma con lui anche quella sorta di serpente marino che devo uccidere. Per ora sono sempre stato sulla difensiva: saltando ho evitato i suoi colpi con i tentacoli e ho schivato le rocce che mi tira dietro, così come i suoi morsi. Ma le battaglie non si vincono difendendosi e, purtroppo, non riesco a buttarlo giù. Ho visto che soffre parecchio davanti al fuoco e alle granate del mio lanciafiamme, ma comunque non muore.

Gamesaurus Rex

Se avete problemi con una "creaturina" come questa, come farete a superare il bestiale serpente marino di *Turok*?

R Ciao, direi che potremmo iniziare con qualche sporco trucco, giusto per rompere il ghiaccio. Apri il file **TurokInput.ini**, che si trova nella directory **config** dentro la directory d'installazione del gioco, con il **Blocco note** di Windows e individua la riga **ConsoleKey=None**. Cancella **None** e inserisci un tasto, per esempio digita il classico segno ****. Chiudi il file salvando i cambiamenti apportati, avvia il gioco e premi **** per aprire la console di comando. A questo punto, puoi digitare **alwaysammo** per le munizioni infinite, **Allweapons** per sbloccare tutte le armi e soprattutto **God** per diventare invincibile. Se, invece, preferisci sconfiggere il micidiale serpente marino con metodi onesti, devi cercare di attirarlo sui tre condotti presenti sul terreno e, appena il mostro ci si trova sopra, farli saltare in aria con una sfera infuocata. Purtroppo, i condotti non esplodono all'istante, quindi devi calcolare bene l'anticipo del colpo. Come se i problemi non fossero già abbastanza, i condotti si attivano solo uno per volta: per primo il destro, poi quello in centro e poi il sinistro.

TITAN QUEST

B Gentilissimo Skulz,
vi seguo da secoli (nel senso letterale del termine, visto che compro GMC dal marzo del 1999) e sono qui a chiederti il modo per superare un ostacolo imprevisto in *Titan Quest*. Il punto è all'interno della sfinge, nella zona di Giza, dove

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

D "Ciao Skulz, dopo mesi e mesi di tentativi fatti con le sole mie forze, ho deciso di chiederti un grosso aiuto." Dimmi tutto, caro **Marco**... "Sono bloccato in *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* nel livello Farallon, precisamente nel punto degli elicotteri dei mercenari. Non sono messo non troppo bene, infatti un mio compagno è stato abbattuto, uno si è bloccato da un'altra parte (non viene più da me) e mi rimane solo il mitragliere di supporto. Ho comunque il lanciarazzi Zeus per abbatterne uno, ma l'altro mi fa secco e mi tocca rifare tutto. Ti chiedo gentilmente un aiuto per riuscire ad andare avanti e se c'è qualche trucchetto per i casi disperatissimi." E io chiedo ai miei collaboratori di farsi vivi nel più breve tempo possibile.

D "Carissimo Skulz, sono un grande fan della tua rubrica." Mi fa molto piacere, **Marco**, che tu

La parola all'esperto Avencast

Caro Skulz,
ti scrivo perché ho un disperato bisogno di aiuto. Mi sono arenato nel bellissimo gioco *Avencast*, precisamente nel punto in cui bisogna fare funzionare il planetario. Sono riuscito a posizionare il telescopio sulla stella blu e a convogliare il raggio nello specchio. Fatto ciò, però, non riesco più ad andare avanti e a collegare il raggio agli altri specchi, in modo tale da fare funzionare la macchina. Ho provato tutte le combinazioni, ma il fascio di luce si forma sempre nella stanza sbagliata, ti prego aiutami. Colgo l'occasione per ringraziarti e ringraziare anche tutta la redazione per lo splendido lavoro e la meravigliosa rivista.

Demon

Ciao Demon, l'obiettivo nel planetario è fare giungere il raggio blu sul macchinario in cui si trova il cristallo di colore rosso. Dopo aver inquadrato la stella blu con il telescopio, devi tirare la leva per fare in modo che il raggio venga riflesso sullo specchio più a sud. Quando ciò avviene, tira nuovamente la leva per bloccare il meccanismo. Vai allo specchio in questione e tira la sua leva per far riflettere il raggio sulla lastra a sinistra e, infine, vai ad azionare la leva dello specchio di sinistra

per convogliare il raggio sul generatore. A questo punto, non ti rimane che utilizzare il generatore per spedire il messaggio e poi tornare da Teodosio.

dovrei affrontare le guardie del faraone per ottenere la Mano dell'Equilibrio. Una volta distrutti quattro congegni, dovrebbero apparire le suddette guardie, ma a me compaiono degli spettri senza che io possa attaccare loro e loro attacchino me. A questo punto, sono bloccato all'interno di quella sala e l'unico modo di uscirne è un portale. Ho provato diverse volte, ma il risultato è sempre lo stesso. Ho finto il resto della mappa e non riesco a completare questa quest per andare avanti nel gioco. C'è una sequenza per distruggere i congegni? Oppure ho dimenticato qualcosa per risvegliare le guardie? Non nego che ho provato almeno quattro volte a risolvere la quest, ma senza risultato. Potete aiutarmi voi? Grazie comunque e continuate così, che siete i migliori.

Cristiano

Ciao Cristiano, non ti nascondo che il problema che mi sottoponi mi lascia perplesso, perché non riesco proprio a capire da dove nasca il tuo problema. In effetti, le guardie d'onore del faraone sono quattro e si "attivano" ogni volta che viene distrutto uno dei quattro obelischi. In pratica, è come se lo spirito delle guardie si trovasse dentro l'obelisco e, quando questo viene distrutto, lo spirito migrasse in una delle statue. Per ottenere la Mano dell'Equilibrio, quindi, devi distruggere gli obelischi e sconfiggere le guardie. Ti sconsiglio vivamente di mandare in frantumi tutti e quattro gli obelischi di fila: è meglio romperne uno e occuparsi della relativa guardia, oltre che degli spettri che popolano la zona. Questi ultimi, tuttavia, si rigenerano all'infinito, quindi non ti conviene perderci troppo tempo e farli fuori solo quando ti danno troppo fastidio. Il tuo problema vero sono le guardie: affrontale una per volta applicando una tecnica del tipo "mordi e fuggi". Rifila qualche colpo al nemico, scappa e procedi così fino ad archiviare la pratica. Dopo che anche la quarta e ultima guardia sarà stata sconfitta, potrai aprire la porta e cliccare sulla sfinge per ottenere la Mano dell'Equilibrio.

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Return To Castle Wolfenstein

Ciao Skulz,
approfitto della sezione Quesiti dal passato per chiederti un aiuto per il mitico *Castle Wolfenstein*. O meglio, per il suo ritorno. Sono arrivato non senza fatica alla conclusione della storia, ma non riesco a superare il boss finale. Non vorrei usare dei trucchi, quindi ti chiedo solo qualche consiglio.

Paolo

Ciao carissimo, innanzitutto ti consiglio di presentarti al cospetto di Heinrich I solo con salute, armatura e munizioni al massimo. Detto questo, l'importante è poi tenersi a debita distanza dal mostro, per evitare di farsi colpire dalla spada che, da sola, basta a cancellare circa metà dell'energia vitale. L'arma da utilizzare è il fucile Tesla che, quando si scarica, può lasciare il posto prima fila al Panzerfaust e poi al fucile Venom.

MORTYR 2

Salve Skulz,
avrei bisogno del tuo aiuto per il gioco *Mortyr 2*. Per esempio, mi farebbero comodo dei trucchi, che non riesco a trovare da nessuna parte. Attendo la tua risposta. Grazie.

Brother

Ciao fratello, esiste giusto giusto un trucchetto per lo sparatutto di Mirage Interactive. Lo puoi attivare nella console di comando del gioco, che si apre premendo il tasto ****. Il codice in questione riguarda l'invisibilità del protagonista ed è **invisible1**. Con **invisible0**, invece, puoi tornare allo stato normale del gioco.

Mortyr 2 **non è certo uno sparatutto in soggettiva di fascia alta, ma questo non significa che non si meriti dei trucchi.**

segua con attenzione il Botta & Risposta. Come possiamo aiutarti? "Sto giocando per l'ennesima volta a *Halo*, solo che non riesco a finirlo e ho provato a trovare dei codici. Il problema è che, per ora, sono riuscito solo a fare apparire la console dei comandi, ma quando inserisco i codici mi viene detto che non è possibile eseguirlo. Per sbaglio ho cancellato il collegamento e ora non riesco a fare apparire nemmeno più la console..." Be', questo potrebbe essere un problema, ma sono certo che tra i nostri lettori c'è già chi conosce la soluzione e non tarderà a fartela sapere.

"Grandissimo Skulz, ti volevo porre una domanda riguardante il gioco allegato a GMC di settembre, *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*." Ciao **Giuseppe**, non sono molto pratico dell'argomento, quindi spero non ti dispiaccia se dirotto il problema nella sezione Linea Diretta. "Nella modalità multiplayer (LAN), non è possibile scegliere tutti i popoli a disposizione, ma solo Necron, impero Tau e, se si esegue il Mod *Daemonhunt*, anche i cacciatori di demoni. È possibile utilizzare anche gli altri popoli?"

SCOOP
prima occhiata

ARMA II

Il simulatore militare tattico in prima persona torna all'assalto, più completo e promettente che mai.

- **SVILUPPATORE** Bohemia Interactive
- **GENERE** FPS tattico
- **CASA** Bohemia Interactive
- **INTERNET** www.arma2.com

RAZOR TEAM

In *ArmA II*, prenderete le parti del Razor Team, un plotone d'assalto americano mandato nella regione per "riportare la pace". Il team è composto da cinque specialisti, un esercito tascabile capace di mettere fuori combattimento un aeroporto la mattina, una colonna di carri il pomeriggio e rientrare per il tè delle cinque senza un graffio. Come leader del team, potrete comandare i vostri uomini o "spostarvi" da uno all'altro, per posizionarli al meglio o per agire in prima persona.

ARMA II SI PARACADUTERÀ SUL VOSTRO PC PERCHÉ:

- **È creato dal team responsabile di *Operation Flashpoint*.**
- **È semplicemente enorme.**
- **Comprende oltre 50 mezzi e centinaia di armi, tutti accuratamente riprodotti.**
- **È diviso in missioni, ma in un territorio aperto.**

A volte, la realtà supera la fantasia. L'ambientazione di *ArmA II*, il nuovo gioco di Bohemia Interactive (responsabile del capolavoro che risponde al nome di *Flashpoint*), è una sperduta regione al confine tra Russia e Afganistan, in cui i separatisti hanno preso le armi e da due anni stanno combattendo una guerra civile senza pietà.

Una delle due fazioni è supportata dalla Madre Russia, l'altra dalla NATO. La tematica politica non è affatto di secondo piano, se consideriamo ciò che sta succedendo in Ossezia al momento in cui vi scriviamo; non ci sembra il luogo – questo – di discutere di politica o di strategia militare, quindi rimarremo attinenti a quel che ci compete, ovvero il gioco, che è pensato per essere solo questo.

E *ArmA II* è uno di quei titoli dove si vede l'enorme passione del team di sviluppo per il proprio lavoro. La regione in cui si muoverà la nostra squadra, il Razor Team statunitense, è una zona geografica del sud della Russia, ripresa dal satellite e ricostruita interamente nel gioco. Città, paesi, fabbricati, strade e boschi sembrano veri perché non sono creati dal pennello elettronico di un artista, bensì dalla natura e dell'uomo nel mondo reale.

ArmA II in single player presenterà una serie di missioni, integrate in una campagna dinamica, durante le quali vi verranno assegnati degli obiettivi primari e secondari. I programmatori ci hanno confermato che, come nella realtà, si potrà procedere

"È UN SIMULATORE TATTICO MOLTO PROMETTENTE"

anche senza completarli tutti, nonostante questo significhi perdere magari degli aiuti o degli approvvigionamenti. Il dettaglio di uniformi, armi e mezzi militari (sono oltre 50, senza contare le variazioni minime) è semplicemente sconvolgente: abbiamo pilotato un Hokum, un F-22 e un Harrier, ed era possibile vedere tutte le parti dei velivoli in movimento.

Il controllo della squadra è ancora acerbo, anche se abbiamo notato che la I.A. è già di ottimo livello: è consentito passare da un membro del team all'altro per posizionarli esattamente dove vogliamo, oppure impartire ordini abbastanza circostanziati. Il dettaglio grafico dei soldati non è mostruoso come quello dei veicoli, ma si difende senza problemi.

ArmA II è un simulatore tattico molto promettente, in cui prenderemo parte a una battaglia su larga scala sempre diversa, scegliendo esattamente come combatterla e senza seguire "strade" prefissate. Uno degli aspetti più coinvolgenti è il multiplayer cooperativo: decine di giocatori potranno trovarsi sul campo online, e guerreggiare per la propria fazione in uno scontro persistente, che non sparisce quando ci si disconnette.

Il gioco è previsto per la prima metà del 2009, e speriamo di poterlo rivedere presto in una versione più completa.

GIOCHI COMPUTER

Esistono oltre 50 mezzi diversi (più di 200, se consideriamo le varianti minori di jeep e blindati). Fare i conti con i carri armati non è immediato.

I volti dei soldati sono la parte meno convincente del comparto grafico. Ma li vedrete raramente da vicino: normalmente, solo attraverso l'ottica di precisione di un fucile da cecchino!

È incredibile muoversi in una regione così realistica, mentre tutto attorno la battaglia infuria quasi ignara del vostro minuscolo team d'assalto.

La campagna single player è articolata su una serie di missioni dinamiche, quindi due partite non saranno mai identiche.

DATA DI USCITA 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Bohemia Interactive
- **Provenienza:** Praga, Cecoslovacchia
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Bohemia Interactive ha creato quello che viene considerato il miglior simulatore tattico moderno, *Operation Flashpoint*. Dato che il nome è proprietà di Codemasters (che sta realizzando il seguito "in proprio"), il loro secondo titolo è stato *ArmA*, per cui sono state realizzate diverse espansioni.
- **Li conosciamo per:** *Operation Flashpoint*, *ArmA* e tutte le espansioni.

ATTENDERE PREGO!

ArmA II è previsto per la prima metà del 2009.

SCOOP
prima occhiata

MYSIMS

Il più tenero dei simulatori di vita è in arrivo anche su PC.

SVILUPPATORE EA **GENERE** Simulatore di vita
CASA EA **INTERNET** www.electronicarts.it

UN PO' DI NOVITÀ

Rispetto alla versione apparsa per la console Wii, *MySims* per PC si distingue per alcune caratteristiche. Oltre a nuovi personaggi ed edifici, la versione su computer consentirà ai giocatori di scambiarsi gli oggetti creati. Non solo sarà possibile recarsi a visitare la città di un amico, divertendosi con lui con semplici giochetti in stile "ce l'hai", ma potremo anche salvare le nostre creazioni in un'apposita cartella, in modo da spedire l'oggetto per mail. Certo, però, che questo sistema si rivela più scomodo rispetto a quello usato in *Spore* per condividere le creature.

Parla

MYSIMS VI FARÀ INNAMORARE PERCHÉ:

- Le animazioni dei personaggi sono deliziose.
- Consentirà di condividere le vostre creazioni con gli amici.
- Metterà alla prova la vostra inventiva.
- Vi farà distendere i nervi.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2008

A **circa un anno dall'uscita sulle console di casa Nintendo, *MySims* sta per approdare anche ai lidi dei personal computer. Chi non avesse mai sentito parlare di questo titolo, però, non deve farsi ingannare dal suo nome. L'ultimo nato in casa EA, infatti, ha ben poco da spartire con il simulatore di vita firmato da Will Wright.**

A differenza di quanto accadeva in *The Sims*, in questo gioco non bisognerà gestire ogni aspetto della vita del nostro alter ego digitale. Niente corse in bagno, nessun patema d'animo a causa di una mancata promozione e, soprattutto, basta preoccupazioni riguardo il conto in banca. L'atmosfera di *MySims* è molto più spensierata, e il gioco vi metterà nei panni di un nuovo abitante, appena trasferitosi in città, il cui compito sarà di riportare agli antichi fasti il luogo in cui vive.

Per farlo, dovrete aiutare i vostri concittadini edificando nuove abitazioni o creando gli oggetti che servono loro. Il vostro personaggio, infatti, è dotato di alcune eccezionali abilità: non solo sarà in grado di costruire in pochi secondi qualsiasi cosa, dalle case, fino ai forni da pizzeria, ma saprà anche sfruttare le essenze raccolte per abbellire e migliorare le proprie creazioni. Tali essenze sono rappresentate da mele rosse, pesci, frutta e minerali, e possono essere trovate in giro per la città. Oltre

"È UN GIOCO ADATTO PROPRIO A TUTTI"

a colorare, ognuna di esse conferisce un bonus all'oggetto, aumentandone in tal modo il fascino. Per esempio, Flora, che ama i fiori, preferirà arredare il proprio negozio con oggetti colorati con essenza di boccioli gialli, visto che aumentano l'indice di graziosità.

La struttura di *MySims* è molto semplice. In pratica, per proseguire nell'avventura bisognerà semplicemente parlare con i personaggi presentati e aiutarli quando richiesto. Nella maggior parte dei casi, gli abitanti avranno bisogno di nuovi oggetti, come fioriere, sedie o piccoli palchi. Prima di mettervi al lavoro, comunque, riceverete un dettagliato progetto che vi guiderà nella costruzione.

Sembra semplice? In effetti lo è. *MySims* è un gioco adatto proprio a tutti, dal più giovane fan dei simulatori di vita, fino all'appassionato di lunga data, che troverà in questo titolo un passatempo perfetto per rilassarsi.

L'atmosfera è deliziosa e i personaggi presentati sono teneri e simpatici sin dal primo sguardo, oltre a godere di animazioni perfette. Anche la grafica è ben fatta, con i suoi colori brillanti che creano un mondo vivo e incredibilmente vitale. Di carne al fuoco sembrerebbe essercene parecchia. Staremo a vedere: manc poso al debutto di *MySims* sul PC. GIOCHI COMPUTER

Durante la creazione del proprio personaggio sarà anche possibile sceglierne la voce.

Nel laboratorio cittadino sarà consentito costruire nuovi oggetti e colorarli utilizzando le essenze.

Innalzare un nuovo edificio è un processo rapido e veloce.

Nel laghetto si trovano molti pesci diversi, da utilizzare come essenze per colorare i propri oggetti.

PROFESSIONE SVILUPPATORE

Nome: Tim Le Tourneau

Storia: Vicepresidente e produttore esecutivo della serie *MySims*, Tim Le Tourneau vanta un'esperienza esperienza quasi ventennale nell'ambito dei videogiochi (ha iniziato nel 1990). Nel corso della sua carriera, ha lavorato con i migliori sviluppatori al mondo. Non solo ha collaborato al primo *The Sims*, il capolavoro di Will Wright, ma si è anche personalmente occupato di molte delle espansioni di *The Sims 2*.

ATTENDERE PREGO!

Per creare la città dei vostri sogni dovrete aspettare l'autunno.

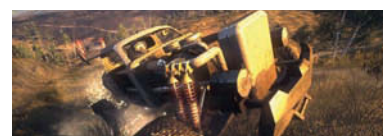
Dopo la tempesta di Lipsia, torna un po' di quiete nella sezione delle News. Ma la calma è solo apparente, perché i grandi nomi dell'industria dei videogiochi stanno affilando le armi per la stagione invernale, che si preannuncia più calda che mai.

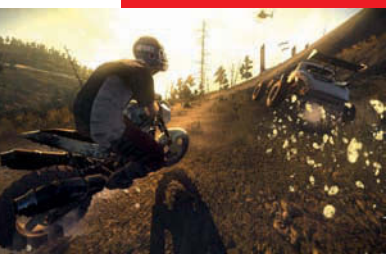
GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Elisa Leanza

Gioco di corse

FUEL

Corse estreme e libertà totale, in un mondo devastato dai cambiamenti climatici.

GALLERY

NEGLI Anni '80, con la Guerra Fredda, l'immaginario collettivo era attraversato dalla grande paura di un conflitto termonucleare globale, in grado di portare l'umanità sulla soglia dell'estinzione.

Videogiochi, film e cartoni animati hanno respirato questa atmosfera, dando vita a innumerevoli storie ambientate in scenari devastati dalle esplosioni nucleari. Ora, nel 2008, l'attenzione è rivolta al fenomeno del riscaldamento del pianeta, che minaccia di far avverare uno scenario postapocalittico altrettanto inquietante. Sono queste le bizzarre premesse di *Fuel*, il nuovo interessante gioco di corse di Codemasters. Sarà ambientato in un presente alternativo, nel quale il rigore del clima ha reso la Terra un luogo inospitale, con zone inondate, tempeste spaventose e colossali trombe d'aria. Il bello è che non ci saranno sparatorie o avventure da affrontare, ma solo tanti chilometri di strade e percorsi da affrontare con moto e mezzi a quattro ruote.

Gli sviluppatori, i francesi di Asobo Studios, sono particolarmente fieri della libertà che promettono ai giocatori. Ci saranno ben 14.000 chilometri quadrati di terreno da esplorare, senza confini e leggi da rispettare, tutti gestiti da un potente motore grafico proprietario. Il brivido e la varietà delle gare saranno garantiti anche dalle intemperie, che cambieranno le variabili di ogni corsa creando difficoltà e ostacoli ai piloti. Le trombe d'aria scaglieranno detriti contro le vetture, destabilizzandole, e le tempeste influiranno sulle tecniche di guida da adottare e sulle condizioni dei tracciati. Dal punto di vista grafico, *Fuel* si preannuncia spettacolare, anche grazie ai suggestivi effetti causati dal tempo atmosferico e dall'alternanza di giorno e notte. Come sempre, però, per dare tanta libertà ai giocatori è necessario impostare una struttura solida e a prova di bomba. Purtroppo, non scopriremo se Asobo sarà all'altezza della sfida prima del 2009.

GIOCHI COMPUTER

In *Fuel* saranno disponibili veicoli a due e a quattro ruote.

"Ci saranno ben 14.000 Km quadrati da esplorare"

I disastri naturali e le intemperie renderanno le gare più emozionanti.

Azione

IL PADRINO PARTE II

A febbraio il nuovo gioco di EA che "non si può rifiutare".

Dopo un breve periodo di silenzio, EA conferma la data di uscita definitiva per il secondo episodio de *Il Padrino*, fissata ufficialmente per febbraio 2009.

Il nuovo stile grafico, in controtendenza con la concorrenza (*Mafia 2*), punterà più sull'espressività che sul realismo, con ambientazioni colorate e personaggi un po' più caratterizzati. Ciò nonostante, i combattimenti sono stati studiati per essere più complessi e ricchi di variabili, e il tasso di violenza salirà alle stelle con pestaggi, piogge di pallottole e regolamenti di conti. Oltre alla classica componente d'azione, sarà possibile ricorrere alla "Don's View", una sezione strategica del gioco in cui si controllano gli affari in città e si tengono d'occhio le mosse delle famiglie rivali.

Data di uscita: febbraio 2009
Internet: www.ea.com/godfather2/

Lo stile grafico de *Il Padrino Parte II* è più colorato ed espressivo del solito.

Strategia

WORLD WAR ONE: LA GRANDE GUERRE 14-18

Un approccio strategico alla prima guerra mondiale.

Il giorno 11 novembre, in concomitanza con il novantesimo anniversario della fine della prima guerra mondiale, AGEOD pubblicherà il suo nuovo gioco, *World War One: La Grande Guerre 14-18*.

Si tratterà di uno strategico a turni, progettato da Philippe Thibaut, veterano del settore che si è guadagnato la reputazione con *Europa Universalis*. *La Grande Guerre* permetterà di ripercorrere gli eventi di tutto il conflitto, mettendosi nei panni delle sette principali nazioni che lo hanno animato (Francia, Russia, Gran Bretagna, Italia, Germania e imperi Austro-Ungarico e Ottomano).
I giocatori saranno chiamati a prendere decisioni di tutti i tipi, occupandosi tanto della strategia quanto di aspetti fondamentali come la ricerca scientifica e la diplomazia. Sarà necessario muoversi bene anche per mantenere la stabilità politica entro i propri confini, in modo da evitare ribellioni che rischino di compromettere gli sforzi sui fronti.
Le meccaniche sono basate sull'omonimo gioco da tavolo, vincitore di svariati premi e forte di regole ben rodate e testate da migliaia di appassionati.

La prima guerra mondiale verrà riproposta in ognuno dei suoi aspetti, e gli sviluppatori promettono una ricostruzione storica corretta.

Data di uscita: 11 novembre
Internet: www.ageod.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Alan Wake	Microsoft	2009	● (arancione)
Anno 1404	Ubisoft	Marzo 2009	● (verde)
ArmA II	Bohemia Interactive	2009	● (arancione)
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	● (arancione)
Battlefield Heroes	EA	2008	● (arancione)
Battleforge	EA	Fine 2008	● (arancione)
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● (verde)
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008	● (arancione)
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale	● (arancione)
Damnation	Codemasters	2008	● (verde)
Dark Void	Capcom	2008	● (arancione)
Dawn of War II	THQ	2009	● (arancione)
Dead Space	EA	Fine 2008	● (verde)
Demigod	THQ	2008	● (arancione)
Diablo III	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
Dragon Age	BioWare	2008	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● (arancione)
Empire: Total War	Sega	2009	● (arancione)
Far Cry 2	Ubisoft	Fine 2008	● (verde)
Football Manager 2009	Sega	Novembre	● (verde)
Grand Theft Auto IV	Rockstar	Novembre	● (verde)
Gray Matter	Anaconda	2008	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● (rosso)
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	● (verde)
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	● (arancione)
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2008	● (verde)
Left 4 Dead	Valve	2008	● (verde)
Legendary	Atari	Autunno	● (verde)
Mafia 2	2K Games	2009	● (verde)
Metro 2033	THQ	2009	● (arancione)
MySims	EA	Autunno	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008	● (verde)
Prince of Persia	Ubisoft	Fine 2008	● (arancione)
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Autunno	● (verde)
Project Gray Company	EA	2008	● (rosso)
F.E.A.R. 2 Project Origin	Monolith	Natale	● (verde)
Red Faction Guerrilla	THQ	2009	● (arancione)
Risen	Deep Silver	2009	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● (arancione)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Autunno	● (verde)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● (verde)
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
Street Fighter 4	Capcom	2009	● (arancione)
The Sims 3	EA	Febbraio 2009	● (verde)
The Wheelman	Midway	Autunno	● (arancione)
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Novembre	● (verde)
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision/Blizzard	13 Novembre	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

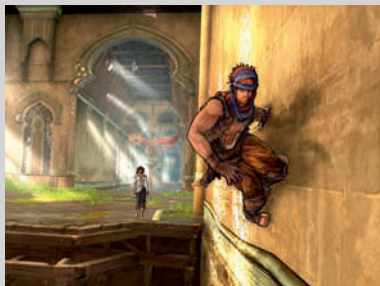
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Vincenzo Beretta

LEFT 4 DEAD

FPS/Survival horror

Non vedo l'ora di provare le emozioni di uno sparatutto unite al terrore di un angosciante film horror.

www.l4d.com

prince.88

PRINCE OF PERSIA

Azione

Rivivere l'atmosfera fiabesca da Mille e Una Notte ancora una volta mi mette i brividi, lo stile grafico adottato promette faville!

http://prince-of-persia.it.ubi.com

Pier Paolo

FERRARI PROJECT

Simulazione di guida

Da grande appassionato di Ferrari, attendo con ansia questo spettacolare gioco di guida, che saprà deliziare i piloti virtuali.

www.blimeygames.com/site/main.php

Antonio Battipaglia

DIABLO III

GdR/Azione

Il più giocato, il più amato, il più imitato, il più aspettato. *Diablo III*: il Sogno.

www.blizzard.com/diablo3/

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@sprea.it

Azione

RIDE TO HELL

La vita dei biker raccontata da Deep Silver.

Con *Ride to Hell*, "Easy Rider" incontra il mondo dei videogiochi.

Deep Silver ha annunciato *Ride to Hell*, un nuovo gioco d'azione sviluppato dal suo team interno.

L'ambientazione saranno i ruggenti Anni '60 dei biker, del rock e degli hippie, e lo scopo sarà quello di godersi la vita di una gang di motociclisti, scorrazzando liberamente per le strade d'America. Ci saranno feroci lotte e sparatorie per difendere i propri affari e le aree d'influenza, insieme a tanti diversi veicoli da pilotare. Non mancheranno i vari cliché dello stile di vita del rock'n'roll, come le risse e le abbondanti bevute, che renderanno ancor più credibile l'ambientazione ricreata dagli sviluppatori. L'idea è originale, ma siamo curiosi di vedere se con queste bizzarre premesse Deep Silver riuscirà a dare vita a un gioco profondo e interessante.

Data di uscita: 2009
Internet: http://ridetohell.deepsilver.com

Azione

SAINTS ROW 2

La guerra tra bande secondo THQ.

THQ e Volition stanno lavorando alacremente in vista dell'uscita di *Saints Row 2*

Il gioco d'azione ed esplorazione libera ambientato nel contesto di lotte tra gang malavitose, onore tradito e controllo dei quartieri cittadini dovrebbe giungere sugli scaffali in ottobre. Volition ha svelato le caratteristiche della frenetica modalità cooperativa, che permetterà a due giocatori di schierarsi con una delle fazioni disponibili, per poi collaborare in spettacolari sparatorie. Il bello è che sarà possibile entrare e uscire dalle partite in qualunque momento, senza causare perdite di dati e avendo modo di giocare con i propri amici indipendentemente dal livello di progresso raggiunto nella campagna.

Come sempre, i contenuti proposti da *Saints Row 2* sono assolutamente sopra le righe.

Data di uscita: ottobre
Internet: www.saintsrow.com

MMORPG

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE: LE MINIERE DI MORIA

Il MMORPG di Codemasters si avventura nell'oscurità di Khazad-dûm!

Le miniere di Moria diventeranno parte integrante del mondo tolkieniano online ricreato da Turbine.

Dopo il discreto successo ottenuto da *Il Signore degli Anelli Online*, Turbine e Codemasters sono al lavoro sulla prima espansione ufficiale, che permetterà ai giocatori di addentrarsi nelle profondità di Moria, uno dei luoghi più importanti e suggestivi nati dalla fantasia di Tolkien.

La beta per l'espansione è già iniziata, e al momento è possibile accedervi solo tramite invito (per avere una chance di partecipare, visitate **www.unlocktheminesofmoria.com**). Le nuove caratteristiche riguardano l'innalzamento del livello massimo raggiungibile, fissato al sessantesimo, e un nuovo sistema per creare oggetti leggendari che, a detta di Turbine, potrebbe cambiare il volto dei MMORPG eliminando il cosiddetto "grind" necessario per ottenere le armi più potenti. Oltre a ciò, non mancheranno due nuove classi, i Rune Keeper e i Warden.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.lotro.com

FPS

UN NUOVO TITOLO PER PROJECT ORIGIN

Il nome di *Project Origin* vanta una delle storie più complicate mai viste per un videogioco. Si tratta del nuovo gioco di Monolith, sviluppatori del primo *F.E.A.R.*, i cui diritti erano rimasti a Vivendi, anche dopo l'acquisizione da parte di Warner Bros. Il titolo *Project Origin* era stato scelto in seguito a un concorso indetto tra i fan di *F.E.A.R.* Ora, dopo la cessione del nome *F.E.A.R.* da parte di Vivendi, Warner Bros ha annunciato che il titolo definitivo sarà *F.E.A.R. 2: Project Origin*. Speriamo che, oltre al nome, anche la sostanza ricordi il primo, eccellente episodio.

Data di uscita: 2009

Azione

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

La scuola di magia di Hogwarts riaprirà i battenti la prossima estate.

I fan di Harry Potter hanno dovuto farsene una ragione: l'uscita del nuovo film della serie, "Harry Potter e il Principe Mezzosangue" è stato ufficialmente rimandato all'estate 2009.

Electronic Arts ha annunciato che anche l'omonimo videogioco raggiungerà gli scaffali nel medesimo periodo. Il precedente capitolo ispirato ai libri di J. K. Rowling, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice,* ha rappresentato un discreto passo avanti in termini di realismo e coinvolgimento, grazie alla possibilità di realizzare incantesimi agitando la bacchetta (il mouse) e per merito di uno stile grafico convincente. E sono proprio questi due i punti su cui si stanno maggiormente concentrando gli sforzi degli sviluppatori, che promettono una grande fedeltà al film sia in termini di atmosfera, sia per la veste grafica. Non mancheranno, così, i duelli tra maghi, le pozioni, le gare di quidditch a bordo di scope e tutti gli altri "marchi di fabbrica" della serie. Siete pronti ad aiutare Harry, Ron e Hermione a superare un terribile sesto anno alla scuola di magia di Hogwarts e a scoprire l'identità del misterioso Principe Mezzosangue?

Data di uscita: estate 2009
Internet: http://harrypotter.ea.com/

Il maghetto di Hogwarts si farà attendere un po' più del solito, quest'anno.

PILLOLE

L'IRA DEL LICH KING COLPISCE!

Blizzard Entertainment ha ufficializzato la data di uscita di *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. L'attesa espansione sarà in vendita in Italia a partire dal prossimo 13 novembre.

SEVERITY ESISTE

Nonostante le erronee affermazioni fatte da John Romero di recente, *Severity* è ancora in fase di sviluppo, e non è stato annullato. La conferma arriva da Tom Mustaine, che preferisce lavorare al suo FPS fino a che non sarà presentabile al pubblico.

SPORE

L'uscita di *Spore* è stata accompagnata da una sonora serie di proteste per il sistema di protezione Securom adottato da Electronic Arts. Sull'altro fronte, invece, *Spore* conquista un triste record: la rivista "Forbes" riporta cifre importanti riguardanti le copie illegali scaricate da Internet.

DIABLO III PRIMA DI STARCRAFT 2

Sui forum di Blizzard si parla di un fantomatico informatore, vicino ai team di sviluppo, che ha affermato che *Diablo III* uscirà prima di *StarCraft 2*. Si tratta di una voce da prendere con le pinze, ma potrebbe avere un fondamento. Del resto, sappiamo tutti che i giochi di Blizzard escono "quando sono pronti", e che quindi possiamo metterci il cuore in pace.

CAPCOM MULTI PIATTAFORMA

L'ultima generazione di videogiochi ha visto sempre meno esclusive,

PILLOLE

nonché il prosperare dei titoli multipiattaforma. Capcom, ammiraglia di questa nuova tendenza, ha annunciato che tutti i giochi più importanti in uscita nel 2009 saranno disponibili su più formati.

NAMCO BANDAI E INFOGRAMES

Infogrames e Namco Bandai Europe, attraverso un comunicato stampa, hanno annunciato una partnership per la pubblicazione di videogiochi in Europa e in Asia. Namco Bandai ha acquistato il 34% di Infogrames, che mantiene comunque la sua identità.

BUFFY, IL GIOCO ONLINE

L'ammazzavampiri più famosa della televisione sta per sbarcare sui monitor dei PC, con un gioco online che entrerà in fase di beta testing verso la fine del 2008. Il gioco sarà fruibile sia in 3D, sia in una versione Flash in 2D. I giocatori di entrambe le versioni potranno comunque interagire.

Sussurri dalla Rete

THQ, UNO SPARATUTTO PER WARHAMMER 40.000?

Su Internet è disponibile un video di quasi nove minuti, con tanto di commenti degli sviluppatori, che mostra un nuovo sparatutto ambientato nell'universo di "Warhammer 40.000". Il video è di alta qualità e sembra perfettamente autentico, e non ci stupirebbe se THQ continuasse a sfruttare con uno sparatutto la sua preziosa licenza di "Warhammer". Detto questo, la Rete è piena di buontemponi con un sacco di tempo libero, quindi ci toccherà comunque attendere una conferma ufficiale da THQ.

Avventura grafica

C.S.I. NY

La nuova serie virtuale di "C.S.I." ci porta fra le strade di New York.

Con l'arrivo di autunno e inverno, riprendono a pieno regime le trasmissioni dei telefilm più amati della TV.

Fra questi, occupa un posto d'onore la serie investigativa "C.S.I.", che segue da vicino il lavoro della polizia scientifica, impegnata in complessi casi di omicidio. Il telefilm ha ispirato anche una serie di videogiochi che saluterà l'uscita di un nuovo capitolo, intitolato *C.S.I. NY,* nel periodo natalizio. Fra le novità più importanti del gioco, va segnalata la possibilità di impersonare due dei detective protagonisti della serie, Mac Taylor e Stella Bonasera, ma pare che anche la veste grafica, l'interfaccia e la struttura globale del gioco subiranno un rimaneggiamento. I miglioramenti promessi riguardano nuove modalità di interrogatorio, che permettono di smascherare le false testimonianze con la presentazione di prove schiaccianti, e tecnologie avanzate per le analisi degli indizi. Infine, non vanno dimenticati i nuovi minigiochi, fra cui ricostruzione facciale, ricerca dei codici e triangolazione delle traiettorie. Il tutto, per un totale di cinque, nuovi casi che hanno come sfondo la Grande Mela.

Il gioco conterrà cinque episodi scritti dagli sceneggiatori della serie TV.

Data di uscita: 2009
Internet: www.ubi.com

VELVET ASSASSIN IN RITARDO

Il nuovo gioco stealth di Gamecock Media, *Velvet Assassin*, era previsto per i primi di ottobre. Purtroppo, però, gli sviluppatori hanno comunicato che il titolo ha bisogno di ancora un po' di rifiniture, e che la data di uscita è stata spostata all'inizio del 2009. In questo modo, tra l'altro, Gamecock eviterà la forte concorrenza contro cui qualunque videogioco va a schiantarsi durante il periodo natalizio.

Azione

WANTED: WEAPONS OF FATE

Un nuovo titolo per il debutto videoludico di Angelina Jolie.

A giudicare dalle immagini, la grafica non fa gridare al miracolo.

Warner Bros ha annunciato il nuovo titolo del videogioco ispirato a "Wanted", il film d'azione con Angelina Jolie e Morgan Freeman.

Si chiamerà *Wanted: Weapons of Fate* e la sua trama inizierà nel punto in cui finisce quella della pellicola originale, continuandola e sviluppando ulteriormente i personaggi. Il gioco è in lavorazione presso gli studi GRIN, che si sono già distinti per le versioni PC degli ultimi *Ghost Recon Advanced Warfighter* e stanno dando i tocchi finali a *Bionic Commando*. Le nuove immagini mostrano una grafica nella media, e illustrano alcune delle funzionalità dei combattimenti e delle sparatorie, che si concentreranno prevedibilmente sul brivido e sull'esagerazione dei film d'azione. L'uscita di *Wanted: Weapons of Fate* è prevista entro la fine del 2008.

Data di uscita: fine 2008
Internet: www.warnerbros.com

Lo stile grafico è quello di un cartone animato, e ricorda da vicino *Team Fortress 2*.

Sparatutto multiplayer

BATTLEFIELD HEROES

Novità per il folle sparatutto di EA DICE.

Gli sviluppatori di EA DICE, dopo un periodo di silenzio stampa, hanno aggiornato con nuove informazioni il blog ufficiale di *Battlefield Heroes*, lo sparatutto multiplayer in stile cartoon cui stanno lavorando. Seguendo una tendenza inaugurata da mostri sacri come *Call of Duty 4*, i personaggi potranno guadagnare esperienza (espressa in Valor Point) da investire nello sblocco di armi ed equipaggiamento. Ci saranno anche delle missioni particolari, le Hero Mission, che conferiranno gli Hero Point, grazie ai quali si potranno ottenere nuove abilità. Dulcis in fundo, ci saranno i Battlefund, punti da acquistare sganciando soldi veri, che permetteranno di salire di livello più velocemente e di comprare abiti e altri ritocchi estetici per il proprio personaggio. *Battlefield Heros* è attualmente in fase beta e uscirà gratuitamente nei prossimi mesi.

Data di uscita: Fine 2008
Internet: www.battlefield-heroes.com/

ENSEMBLE STUDIOS CHIUDE I BATTENTI

Microsoft annuncia la chiusura dello storico studio di sviluppo.

Ensemble Studios, sin dal lancio di *Age of Empires*, è stato sinonimo di strategia in tempo reale su PC. Gli studi, fondati nel 1995, sono entrati a far parte di Microsoft Game Studios dal 2001: ora, a distanza di quasi otto anni dall'acquisizione, Microsoft ha tristemente annunciato che Ensemble Studios chiuderà i battenti non appena *Halo Wars* arriverà sugli scaffali. Questa decisione, che a detta del colosso di Redmond è legata a doppio filo al futuro e alla crescita di Microsoft Game Studios, non può che lasciarci con l'amaro in bocca.

quando il gioco si fa duro

SOLO 77,00 €
ricevi 13 numeri più 13 DVD
In pratica è come ricevere 3 NUMERI GRATIS all'anno

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli

€ 77,00

Risparmio totale
Euro 25,70 pari al 25%
Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi** anche **di più** con soli

€ 72,00

Risparmio totale
Euro 30,70 pari al 29,89%
Risparmi 3 numeri + 4 euro

Prezzo a copia Euro 5,54

Se rinnovi con carta di credito

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmo** è ancora **maggiore** con soli

€ 68,00

Risparmio totale
Euro 34,70 pari al 33,79%
Risparmi 4 numeri e 9 Euro
rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

*Offerta valida fino al 30 novembre 2008

ISTANTANEA SU: *PRO EVOLUTION SOCCER 2009*

- **Casa:** Konami
- **Sviluppatore:** Kcet
- **Genere:** Simulazione calcistica
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.konami-pes2008.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Si tratta della miglior simulazione di calcio disponibile per qualsiasi piattaforma videoludica e l'edizione 2009 ha le carte in regola per confermare questa tendenza.

Le animazioni sono, nella maggior parte dei casi, spettacolari.

Sarà la prossima finale della Champions League a Roma?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Una delle grandi novità di *PES 2009* è la possibilità di disputare la Champions League (sono stati acquistati i diritti per quattro anni). Purtroppo, la versione da anteprima da noi provata non disponeva ancora della suddetta modalità, che dovrebbe avere però tutti gli stadi, le maglie ufficiali e le squadre partecipanti alla coppa delle grandi orecchie.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

La nuova simulazione di Konami riuscirà a soddisfare le attese dei calciofili?

DOPO un'edizione 2008 di grande spessore su PC, il team di Konami capitanato dal leggendario Shingo Seabass è pronto a stupire gli appassionati con una versione di *Pro Evolution Soccer* davvero scintillante.

FIFA 09 ha mancato quella che, in gergo calcistico, possiamo chiamare una facile conclusione sottoporta (trovate la recensione su questo stesso numero), e le aspettative riposte in *PES 2009* sono cresciute in modo esponenziale tra gli amanti del bel giuoco della redazione di GMC. Cosa avranno preparato i ragazzi di Konami?

La prima cosa a colpire è la rinnovata veste grafica dei menu, decisamente accattivante e con un taglio piuttosto giovanile; la struttura, comunque, si rifà ai tradizionali episodi di *PES*. Dopo qualche inevitabile istante passato a prendere confidenza con la nuova veste e con l'interfaccia di gioco, decidiamo di lanciarci sul campo per saggiare le novità dell'edizione *2009*. Trattandosi di una versione d'anteprima le rose delle squadre non sono ancora state aggiornate perfettamente, ma speriamo (ogni tanto, i giapponesi ci hanno regalato delle sorprese in negativo) che nella versione finale Quaresma e soci siano nei rispettivi team.

La prova del nove per ogni simulazione calcistica è sul manto erboso e, dopo qualche minuto di adattamento, il sistema di controllo di *PES 2009* ha cominciato a stupirci positivamente. I calciatori sembrano occupare meglio le posizioni in campo e si muovono più attentamente. Il ritmo di gioco appare un po' meno frenetico e i vari Toni, Pirlo, Kakà e soci appaiono un po' più circospetti nei movimenti e nelle giocate. La nostra sensazione è che il team di Konami abbia lavorato duramente per introdurre dei nuovi parametri fisici e, soprattutto, per imporre ai calciatori un comportamento più ragionato.

Questo non significa che Cristiano Ronaldo e Lavezzi non possano corrersi la fascia o prodursi in incredibili contropiedi da un'area di rigore all'altra. Diciamo che il sistema di controllo proposto si rivela un po' più complesso di quello della passata stagione, e ci vorrà della pratica per prodursi in numeri alla Messi o alla Ronaldinho. Tale caratteristica non fa altro che garantire maggiore spessore alla simulazione e, soprattutto, permetterà ai virtuosi delle belle giocate di vantarsi ancora di più dopo un "elastico" riuscito o un "doppio passo".

Ci ha colpito positivamente la nuova fisica di gioco, soprattutto le routine che gestiscono l'impatto della sfera e i palloni alti. I cosiddetti "campanili" in mezzo al campo sembrano più credibili, mentre le bombe da fuori area appaiono un po' depotenziate: Gerrard, De Rossi e Nedved, comunque, non avranno problemi a infilare il pallone nel sette. Anche la gestione dei cross appare migliorata e si riescono a ottenere degli spioventi più realistici. I contrasti in mezzo al campo sono più convincenti ed è bello vedere un giocatore spostarsi per

I tiri al volo sono spettacolari e difficile da eseguire.

La modalità Campionato Master rimane sempre uno dei fiori all'occhiello della simulazione Konami.

Leo Messi, nel gioco, è semplicemente devastante. Attenzione anche a Lavezzi.

TESTIMONIAL

Non sappiamo ancora chi sarà il testimonial dell'edizione 2009 di *PES*, ma alcune indiscrezioni fanno pensare al fenomenale Leo Messi del Barcellona. Sul secondo nome, invece, c'è il massimo riserbo.

SULLA STRADA DEL MITO

Una delle novità della modalità Diventa un Mito presente *Pro Evolution Soccer 2009* è costituita dalla possibilità di giocare con una visuale da dietro le spalle del calciatore. Gli appassionati della serie si troveranno un po' spaesati all'inizio, ma con la pratica si abitueranno. È consentito giocare anche con una visuale normale.

LE LICENZE

Uno dei problemi che affliggono solitamente la serie di Konami è la spinosa questione delle licenze ufficiali. Ogni anno, vengono aggiunte squadre nuove (si parla del Manchester United e del Liverpool) e tolte altre. Chiaramente, la serie *FIFA* appare ancora inarrivabile da questo punto di vista, ma come al solito è possibile limitare i danni e coprire eventuali buchi sfruttando il versatile editor.

prendere posizione in area di rigore, così come i rimpalli sui cross o le ribattute in mezzo a un'area affollata sono davvero ben fatte e spesso imprevedibili.

Altra nota positiva riguarda i portieri, che paiono aver raggiunto il giusto compromesso: gli estremi difensori non sembrano delle saracinesche imperforabili, né dei perfetti incapaci. La gestione dei tiri ci è piaciuta e si ha la sensazione di indirizzare la sfera dove si vuole. Insomma, avere un predatore d'area in squadra significa poter segnare grappoli di gol!

In *PES 2009* sono state aggiunte e sviluppate nuove animazioni, anche se in qualche situazione si poteva fare meglio. Quanto a grafica, però, la nuova incarnazione dimostra un ulteriore balzo in avanti: i modelli poligonali sono ben realizzati nella maggior parte dei casi, proporzionati e simili alle loro controparti reali. A guarnire il tutto

"CI HA COLPITO POSITIVAMENTE LA NUOVA FISICA DI GIOCO"

sono stati introdotti nuovi stadi, è stato potenziato l'editor (ora è possibile creare gli stemmi delle squadre) e sono state introdotte due nuove modalità (Diventa un Mito e Champions League) che faranno da corollario ai soliti Campionato Master, Esibizione e compagnia.

Abbiamo avuto modo di provare la prima modalità, che permette a una giovane promessa di diventare una vera e propria superstar del calcio mondiale. Prima di scendere in campo, l'aspirante campione dovrà convincere il proprio allenatore a farsi schierare durante le partite di allenamento. La suddetta modalità era già presente nelle versioni giapponesi di *Pro Evolution Soccer* (in patria, la serie è conosciuta con il nome di *Winning Eleven*), ma non era mai stata aggiunta finora nelle edizioni europee. Un'altra nota positiva riguarda la colonna sonora (sono state preparate circa una sessantina di tracce), decisamente azzeccata e frizzante. Sul fronte telecronaca sappiamo solo che ci sarà una nuova coppia di telecronisti a commentare le vostre gesta calcistiche: per ora, i nomi del fortunato duo non sono ancora stati svelati. Insomma, il nostro primo contatto con *PES 2009* è assolutamente positivo: la simulazione di Konami sembra riuscire a proporre le dinamiche tipiche di una partita di calcio, proponendo contropiedi al fulmicotone alternati a fitte trame a centrocampo. Bentornato *PES*!

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *GTA IV*

- **Casa:** Rockstar
- **Sviluppatore:** Rockstar North
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** Mancano comunicati ufficiali da parte del produttore, ma possiamo ipotizzare che un PC in grado di far girare le conversioni da Xbox 360 come *Gears of War* o *Race Driver: GRID* dovrebbe essere sufficiente per godersi l'ultima fatica di Rockstar
- **Internet:** www.rockstargames.com/IV
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** Più "maturo"; più curato graficamente; più realistico; più coinvolgente: ogni *GTA* è meglio dei predecessori e questo quarto capitolo non fa eccezione. E aggiunge il multiplayer.

Il motore fisico è ottimo e per la prima volta gli scontri in auto saranno decisamente credibili.

Non ci saranno nuovi veicoli, ma "solo" i tanti già visti negli episodi precedenti. Peccato per l'assenza degli aerei (ma non mancano gli elicotteri).

La rapina alla banca è una delle missioni più articolate e affascinanti del gioco.

PC VS CONSOLE

Non abbiamo ancora tutte le informazioni del caso, ma possiamo riassumere brevemente le differenze certe che esisteranno fra le versioni PC e console. Principalmente, riguardano il supporto ai filtri e alle alte risoluzioni, oltre a una distanza di rendering decisamente aumentata. Per quanto concerne il sistema di controllo, verrà supportato il pad, ma chi preferisce potrà utilizzare mouse e tastiera. Verrà introdotta, poi, la possibilità di attivare il replay degli ultimi istanti di gioco. Rockstar non si è sbilanciata sulla possibilità di realizzare Mod amatoriali, ma considerati i precedenti episodi, siamo quasi certi che entro breve fioriranno decine di modifiche.

GRAND THEFT AUTO IV

Dopo Tommy Vercetti e Carl Johnson è il turno di Niko Bellic, che sbarca a Liberty City direttamente dai Balcani.

NIENTE DOPPIATORI FAMOSI

Se, nei precedenti capitoli di *GTA*, delle vere celebrità avevano prestato le proprie voci ai protagonisti (citiamo, per esempio, Ray Liotta che doppiava Tommy Vercetti in *Vice City*), in questo episodio Rockstar ha optato per nomi meno blasonati, che però risultano perfetti nell'interpretare l'inglese un po' stentato tipico degli immigrati russi o dell'Est. Il risultato è eccellente.

I ragazzi di Rockstar Games sanno tenere bene i segreti. Tanto che, pur lavorando da tempo a un'incarnazione per PC di *Grand Theft Auto IV*, nulla è trapelato sino all'annuncio ufficiale dell'azienda: a novembre, *GTA IV* uscirà anche per la nostra piattaforma di gioco preferita.

Ma perché tanto clamore attorno a questo titolo? Alla fine, sostengono i maligni, è solo l'ennesima incarnazione dello stesso gioco, dove il protagonista gira a destra e a manca sparando, rubando vetture e caricando prostitute per recuperare energia. Cosa avrà di diverso dai precedenti capitoli, oltre all'ambientazione (che nemmeno è inedita, considerato che si torna a Liberty City, la città che per la prima volta si esplorava in 3D con *GTA III*)? Ve lo diciamo subito: tutto è diverso. A partire dal motore grafico, che dovendo girare su PS3 e Xbox 360 è decisamente migliore rispetto ai precedenti ("frenati" tecnologicamente dalla PS2), per arrivare alla giocabilità vera e propria, con un sistema di combattimento completamente rivisto.

Del resto, basta godersi l'introduzione per capire che, questa volta, gli sviluppatori si sono superati. Come da tradizione, *GTA IV* parte con un filmato (realizzato utilizzando il motore di gioco) che introduce i protagonisti. La regia e il montaggio sono di qualità stellare e ricordano da vicino una pellicola cinematografica: i nomi dei programmatori e del team di sviluppo appaiono incastonati negli elementi dello sfondo, che si tratti dello scafo di una nave o del lato di un container, lasciando a bocca aperta lo spettatore e facendogli desiderare di poter finalmente reggere le sorti di Niko Bellic, appena giunto a Liberty City dai Balcani. Ed è sufficiente questa introduzione per comprendere che i toni sono ben differenti, decisamente più cupi che in passato. I precedenti protagonisti arrivavano comodamente in aereo e, già dalle prime battute di gioco, si muovevano in un ambiente colorato, vivo e frenetico. Il sogno americano di Niko, invece, si infrange subito: sbarca da una sudicia nave nel grigio porto di Liberty City, di notte, e ad attenderlo c'è solo il cugino Roman, che gli aveva promesso auto sportive e appartamenti di lusso. In realtà, la macchina con cui lo accoglie è uno squallido taxi, mentre l'appartamento, il primo rifugio del gioco, è un lurido buco nei bassifondi della città.

Ci vuole un po' per abituarsi ai toni di *GTA IV*, ma dopo qualche istante si apprezzeranno le texture finalmente in alta risoluzione, l'incredibile dettaglio dei poligoni e, soprattutto, il magistrale utilizzo degli shader. Tutto aiuta a rendere viva e credibile quella versione dissacrante di New York che è Liberty City. Certo, le animazioni non sono

Per pochi spiccioli, i taxi vi porteranno ovunque, evitandovi lunghe sessioni di guida solo per arrivare dall'altra parte della città.

QUESTO LO CONOSCO

Già nelle prime fasi di gioco farete conoscenza con un bizzarro personaggio: palestrato, egocentrico, donnaiolo esaltato e costantemente imbottito di steroidi, Brucie Kibbutz vi farà letteralmente rotolare dalle risate, oltre ad assegnarvi numerose missioni che avranno a che fare con le vetture (che si tratti di rubarle o di gareggiare lungo le trafficate strade di Liberty City). Chi ha seguito il delirante programma su Web Pure Pwnage (**www.purepwnage.com**), probabilmente, noterà l'incredibile somiglianza con FPS Doug (fanatico di *CouterStrike*, un individuo che si aggira in casa con un enorme coltello da cucina perché – *CS* insegna – si va più veloci con il coltello in mano), sia a livello fisico, sia nell'atteggiamento del personaggio. Non è niente di ufficiale, ovviamente, ma che Rockstar si sia ispirata a lui?

Le esplosioni sono finalmente spettacolari come abbiamo sempre sognato.

eccellenti e spesso possono apparire legnose, ma cosa conta di fronte a personaggi cui basta l'espressione del viso per palesare i propri stati d'animo? Per non parlare dei pedoni: centinaia di modelli tridimensionali tutti differenti fra loro, che eliminano quella brutta sensazione di avere a che fare sempre e solo con le solite comparse.

Iniziando l'esplorazione della città, si rimarrà estasiati dalla sensazione di vita che offre, tanto che vi diletterete a fare i turisti più che a giocare, almeno per qualche tempo. Anche conoscendo la Grande Mela, si rimane colpiti dalla splendida riproduzione di Times Square, sempre illuminata a giorno dalle migliaia di neon e schermi pubblicitari, e certamente vorrete osservare da vicino la Statua della Libertà, che nella fantasia demistificante di Rockstar regge un bicchiere di Starbucks al posto della fiaccola. Per la prima volta, avrete realmente l'impressione che le

"LA STATUA DELLA LIBERTÀ REGGE UN BICCHIERE DI STARBUCKS AL POSTO DELLA FIACCOLA"

vostre azioni influenzino il mondo che vi circonda e questo soprattutto grazie alla presenza di Internet. Andate in un Internet café e potrete leggere le novità della città, contattare dei cuori solitari (magari ottenere un appuntamento con qualche sventola), scorrere le news relative alle bravate compiute nelle ultime missioni o semplicemente dilettarvi nella navigazione fine a se stessa, rimbalzando di link in link nel network fittizio inventato di sana pianta dai programmatori, che è una splendida satira di quello vero. Spam compreso, ma una volta tanto, le sgrammaticate mail che promettono meraviglie non verranno cestinate subito, anzi, verrà voglia di seguire il link allegato, tanto risulteranno surreali i siti che vendono miracolose pillole o promettono di far soldi in pochi istanti.
Se vi stufate di girare in rete e non avete voglia di peregrinare per la città, potrete anche spaparanzarvi sul divano del vostro rifugio e godervi i tanti programmi televisivi, anch'essi divertenti macchiette della realtà americana in grado di strappare ben più di una risata, per lo meno a chi conosce bene l'inglese e la società USA. Pubblicità delle gare su ovale, tornei commentati di Texas Hold'em, spettacoli di cabaret e bizzarri cartoni animati vi terranno compagnia per ore, grazie anche alla feroce comicità tutta inglese (lo sviluppatore è infatti Rockstar North, con sede a Edimburgo) con cui vengono elegantemente dissacrati

SOLO INGLESE

Come da tradizione Rockstar, tutte le voci di *GTA IV* rimangono in inglese, ed è un bene. Sarebbe stato impossibile rendere correttamente in italiano le tante sfumature dell'inglese parlato dai malavitosi russi o dei Balcani. Naturalmente, non mancheranno i sottotitoli per ogni dialogo, ma una buona conoscenza della lingua d'Albione vi permetterà di apprezzare le trasmissioni radiofoniche e televisive.

Le espressioni dei personaggi, soprattutto quelle di Niko, non nasconderanno mai il loro stato d'animo.

CODACONS ALL'ATTACCO

Secondo i dati ufficiali diramati da Rockstar Games, *GTA IV* ha venduto, sommando le copie per PS3 e Xbox 360, ben sei milioni di unità nella sola prima settimana (devastando il precedente record stabilito da *Halo 3*). Di fronte a tale successo, non potevano mancare le critiche, fra cui quella del Codacons, che ha fatto un esposto a ben 104 procure per il presunto reato di "istigazione a delinquere", chiedendo il sequestro del gioco. Potete rintracciare il comunicato sul sito www.codacons.it. Il tutto si è concluso con un nulla di fatto.

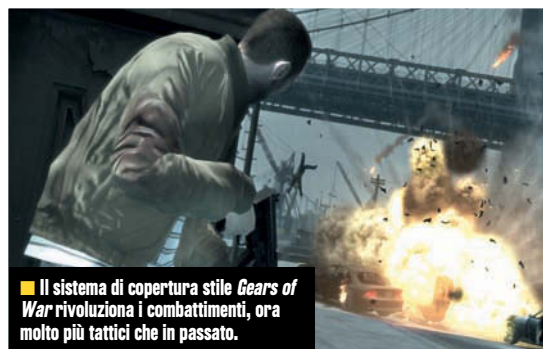
Gli shader sono stati usati in maniera eccellente, come mostra questo tramonto.

questi "miti americani". Per il resto, *GTA IV* conferma le qualità della serie: una trama affascinate, tanta violenza e una miriade di missioni per tutti i gusti, che mescolano sapientemente frenetiche corse in auto e adrenaliniche sparatorie. Non si avrà, però, l'impressione di trovarsi di fronte a una minestra riscaldata abbellita da un nuovo motore grafico. Il sistema di copertura durante le sparatorie è infatti derivato da quello di *Gears of War* e rende gli scontri a fuoco decisamente più intriganti che in passato. Anche quando si guida si notano differenze degne di nota: le auto, ora, sono caratterizzate da un modello fisico più credibile (pur se molto arcade), e bisogna prendere confidenza con il loro peso e la loro tendenza al sottosterzo, prima di pilotarle in maniera degna.

Grand Theft Auto IV è un gran gioco, ma questo era noto, visti i fior di voti meritati dalle versioni per console.

Quello che non si sapeva è cosa offrirà di più il PC, e sebbene Rockstar sia molto abbottonata a riguardo, qualcosa siamo riusciti a estorcergliela. Come il fatto che verrà mantenuta l'opzione per avere il replay degli ultimi istanti di gioco e, naturalmente, il supporto alle alte risoluzioni di cui è capace un PC ben carrozzato. Verrà infine aumentata la distanza di rendering, esattamente come è stato fatto nelle precedenti conversioni. Non mancherà il multiplayer anche su PC, ma sotto questo profilo gli sviluppatori hanno tenuto la bocca chiusa di fronte alle nostre domande e non sappiamo dirvi né se verranno aggiunte modalità, né se sarà possibile sfidare i possessori di 360 su LIVE!. Stesso silenzio per quanto riguarda eventuali contenuti aggiuntivi scaricabili, ma speriamo di potervi fornire ulteriori delucidazioni sui prossimi numeri di GMC. GIOCHI COMPUTER

MAI SENZA CELLULARE

Il malefico telefonino non è entrato solo nella vita reale di tutti i giorni, ma anche in quella virtuale di *GTA IV*. Lo userete per chiamare aiuto, per attivare alcune missioni e gli sviluppatori lo hanno sfruttato per evitare che, nel marasma delle missioni, vi perdiate alcune parti: le fidanzate vi manderanno SMS se non le chiamerete abbastanza spesso, e i vari personaggi vi notificheranno l'esistenza di nuovi incarichi o altro. Potrete chiamare un taxi al volo, così come far intervenire auto della polizia, ambulanze o pompieri. Quando, poi, verrete uccisi durante una missione, vi arriverà un messaggio, rispondendo al quale potrete ricominciarla al volo, senza dover tornare al punto di partenza. Ci sono mille altri utilizzi che scoprirete gradualmente. Non vogliamo rovinarvi la sorpresa, ma ogni volta che vedete un numero telefonico (su Internet, o sui cartelloni pubblicitari di Liberty City) chiamatelo: spesso succederà qualcosa.

Il sistema di copertura stile *Gears of War* rivoluziona i combattimenti, ora molto più tattici che in passato.

LA STAGIONE 2008/2009

Com'è lecito aspettarsi, *FM 2009* proporrà agli appassionati oltre 5.000 club da allenare (selezionabili da 50 Paesi), circa 350.000 tra calciatori, allenatori in seconda e preparatori atletici, e il solito aggiornamento puntuale con tutti i trasferimenti della stagione attualmente in corso (compresi gli ultimi colpi del mercato).

La gestione delle inquadrature dovrebbe soddisfare le esigenze di ogni allenatore virtuale.

Il pezzo forte del nuovo *FM 2009* è rappresentato dal motore 3D.

FOOTBALL MANAGER 2009

Sports Interactive porta il calcio nel mondo delle tre dimensioni.

OGNI anno, il vero calciofilo aspetta solitamente due titoli per placare la propria "fame": la serie *Pro Evolution Soccer* di Konami e quella *Football Manager* di Sports Interactive.

La prima è considerata la migliore espressione del bel "giuoco" sul campo, l'altra il non plus ultra delle simulazioni manageriali calcistiche. Non c'è dubbio che la grande novità dell'edizione 2009 di *Football Manager* sia rappresentata dall'introduzione del tanto atteso motore 3D dei match. I ragazzi di Sports Interactive, avvalendosi della tecnica del motion capture, hanno acquisito un gran numero di animazioni per ogni calciatore (si sono appoggiati allo studio Sega Sports R&D Division) per realizzare sul campo delle azioni credibili, ma le novità non sono limitate a quest'aspetto.

Finalmente, sarà consentito visualizzare la partita in 3D da diverse inquadrature e rivedere le azioni più importanti in qualsiasi istante, sfruttando un'apposita barra del tempo. Ogni incontro potrà essere gustato anche tramite una visuale TV a

"VEDREMO IL TANTO ATTESO MOTORE 3D DEI MATCH"

schermo intero, e ogni allenatore riuscirà a personalizzare secondo il proprio gusto il flusso di informazioni a disposizione durante la partita, per gestire al meglio il proprio undici.

Mile Jacobson, una delle figure storiche di Sports Interactive, ci ha confermato che il passaggio al 3D segnerà una sorta di rivoluzione per la serie *Football Manager*. Dopo quasi 3 anni di lavoro, il team è riuscito a creare un motore 3D convincente e capace di soddisfare le esigenze dei programmatori. Un'altra gradita novità introdotta da *Football Manager 2009* è la possibilità di essere seguiti da un valido assistente prima e durante una partita. In poco tempo, si potrà capire se una tattica funziona o no e se un giocatore appena acquistato ha della stoffa. Un altro aspetto che è stato rivisto da Sports Interactive riguarda l'interazione con i cosiddetti "media": è stata aggiunta la conferenza stampa prima e dopo ogni incontro, e sarà importante valutare le risposte date ai giornalisti. Anche la gestione del calciomercato è stata migliorata, per cercare di rendere più realistica la simulazione: sono stati aggiunti i cosiddetti "rumour" (chiacchiere/speculazioni) su possibili trasferimenti, sulla falsariga di quanto accaduto nell'affaire Cristiano Ronaldo tra Manchester United e Real Madrid.

Interessante anche la possibilità di allenare i calciatori: i vostri ragazzi potranno imparare una grande varietà di movimenti da aggiungere al proprio abituale bagaglio tecnico e migliorare nell'occupazione degli spazi in campo. E, dulcis in fundo, per la prima volta nella storia di *Football Manager* sarà consentito giocare con un profilo femminile: finalmente, una donna potrà guidare e condurre alla conquista della Champions League la propria squadra del cuore.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *FOOTBALL MANAGER 2009*

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Sports Interactive
- **Genere:** Gestionale calcistico
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.footballmanager.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** La serie *Football Manager* si è sempre distinta per il realismo simulativo e per la straordinaria giocabilità. La nuova versione promette un ulteriore salto di qualità, soprattutto a livello visivo.

ISTANTANEA SU: ***SACRED 2: FALLEN ANGEL***

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** Ascaron
- **Genere:** Gioco di ruolo d'azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD
- **Internet:** Autunno
- **Nei Negozi:** 30 settembre 2008
- **Perché aspettarlo:** Ampi spazi da scoprire (senza confini e senza tempi di caricamento), impersonando eroi carismatici, con la possibilità di affrontare l'avventura in multiplayer. Il tutto mosso da un nuovo motore grafico che dipinge panorami suggestivi.

Le rovine esercitano sempre un certo fascino e, nelle regioni più desolate, avremo occasione di osservarne parecchie.

L'acqua è resa graficamente molto bene: le increspature sulla superficie scorrono in modo estremamente realistico.

I nuovi personaggi sono originali quanto basta per non farci rimpiangere quelli vecchi.

IN SELLA

Monteremo in groppa sia a cavalli, sia a creature o mezzi speciali che differiscono in base alla classe di appartenenza. È possibile raccogliere oggetti, dialogare con altri personaggi e combattere senza smontare dalla propria cavalcatura. Gli alleati animali o meccanici sono: la Tigre dai Denti a Sciabola per la Serafina, il Mastino Infernale per il Guerriero Ombra, il Varano Gigante per la Driade, il Serpente Alato per l'Alta Elfa, la Ruota Meccanica per il Guardiano del Tempio e, infine, il Ragno Gigante per l'Inquisitore.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Il regno di Ancaria come non l'avete mai visto: immenso e tridimensionale.

LA MUSICA È SACRA

I Blind Guardian (band power metal tedesca) hanno firmato per la colonna sonora di *Sacred 2: Fallen Angel* un brano intitolato appunto "Sacred". L'aspetto più curioso di questa collaborazione è che i musicisti eseguiranno il pezzo in un concerto virtuale cui assisteremo completando la missione che porta il nome del gruppo.

NEL 2004, il primo episodio di *Sacred* fu campione d'incassi, con oltre 1,6 milioni di copie vendute. Il successo gli valse il titolo (piuttosto ingombrante) di "erede" di *Diablo*.

Il secondo capitolo fu annunciato nel maggio del 2005, ma solo ora la data di distribuzione pare imminente. Ci siamo avventurati per le terre di Ancaria prima dell'apertura ufficiale dei cancelli e abbiamo ammirato paesaggi più dettagliati e più "giovani". La storia di questo prequel, infatti, precede di duemila anni gli avvenimenti narrati in *Sacred: La leggenda dell'Arma Sacra*: la vicenda ruota attorno all'Energia T, una forza in grado di donare ricchezza e prosperità, il cui segreto, custodito a lungo dai Serafini, fu rivelato agli Alti Elfi. Questi, accecati dal potere, si diedero battaglia, perdendo il controllo sulla preziosa quanto pericolosa risorsa.

In ogni angolo dello scenario di *Sacred 2: Fallen Angel* si riscontrano gli effetti dell'uso e abuso di Energia T, che alimenta sinistre tecnologie, contamina la natura e genera

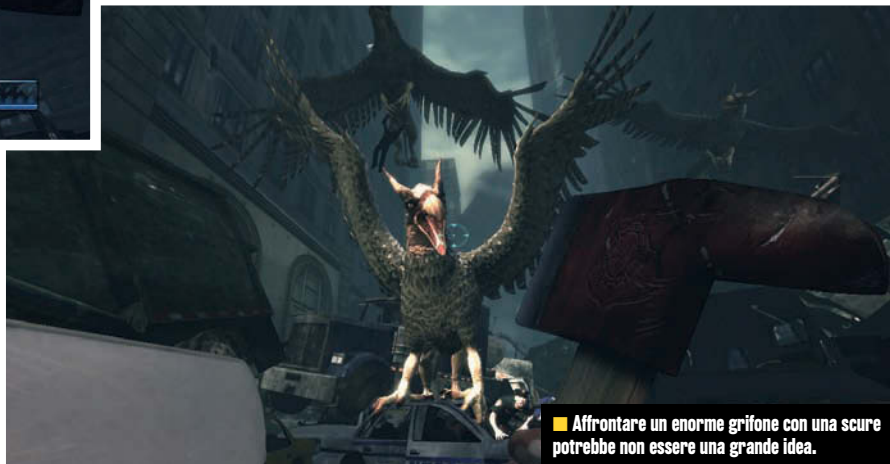
"SEI ORE DI MARCIA PER ATTRAVERSARE LA MAPPA DA UN CAPO ALL'ALTRO"

mostri. Il mondo si estende per circa 35 Km quadrati (senza contare centinaia di caverne e sotterranei). C'è dunque molta strada da percorrere, si parla addirittura di sei ore di marcia per attraversare la mappa da un capo all'altro, senza mai sostare per combattere o cercare tesori. In realtà, non mancheranno scontri epici, ma il livello di difficoltà sarà meno frustrante rispetto al precedente capitolo, pur comportando un elevato grado di sfida quando accerchiati da nemici potenti: affronteremo legioni di mostri, ma anche animali feroci.

Sin dalle prime fasi di gioco è concessa totale libertà d'esplorazione e, per agevolare gli spostamenti, considerata l'ampiezza di ogni regione, possiamo ricorrere a portali e cavalcature. Prima di stabilire se muoverci a piedi o meno, dobbiamo decidere se intraprendere il cammino del bene o quello del male: le missioni saranno influenzate da questa scelta che, insieme alla selezione della classe e della divinità, costituisce l'unica variabile a disposizione in fase di creazione dell'eroe. Avremo, tuttavia, un'ampia gamma di oggetti per personalizzare il nostro alter ego; a fare la differenza saranno la distribuzione dei punti esperienza e l'equipaggiamento, che non subirà danni da usura e, di conseguenza, non saranno necessari interventi di riparazione.

Tali caratteristiche non faranno felici i puristi dei GdR, ma *Sacred 2: Fallen Angel* si rivolge soprattutto a chi si "accontenta" di massacrare orde di nemici, collezionare artefatti rarissimi e accrescere il potere del proprio personaggio, per poi sbarcare in Rete e confrontarsi con altri condottieri. Libereremo Ancaria dall'oppressione o favoriremo il suo declino?

GIOCHI COMPUTER

Il Vaso di Pandora è stato violato: sta per scatenarsi l'ecatombe.

Affrontare un enorme grifone con una scure potrebbe non essere una grande idea.

FINIMONDO NELLA RETE

Nel multiplayer online, *Legendary* conserverà esattamente le stesse caratteristiche della modalità in singolo, ovvero: ci saranno ancora tre fazioni ad affrontarsi sul campo di battaglia. Due milizie dotate di armi da fuoco saranno guidate da giocatori umani, mentre una nutrita schiera di lupi mannari verrà gestita dal computer. Lo scopo del gioco sarà assorbire l'energia vitale dei nemici uccisi (lupi o soldati) per poi riversarla in un collettore, nel quartier generale del proprio schieramento.

LEGENDARY

Mitologia e "crivellazione" insieme: perché no?

ABITUATI come siamo a riempire di spadate o investire d'incantesimi esseri mitologici di ogni foggia nei giochi di ruolo, sembra quasi incredibile che qualcuno ci consenta ora di prenderli tutti a mitragliate.

È quello che succede in *Legendary*, in cui il protagonista Charles Deckard ha inavvertitamente scoperchiato il famoso Vaso di Pandora, che esiste davvero ed è conservato in un museo di New York. Ora, se ben ricordate, in realtà nella leggenda non si parla precisamente di mostri in libera uscita, bensì di "mali del mondo", ma Atari e Spark Unlimited hanno voluto prendersi questa licenza videoludica per creare il loro sparatutto in prima persona apocalittico.

"VI TROVERETE DI FRONTE DUE TIPI DI INTELLIGENZE ARTIFICIALI NEMICHE"

Vedrete piazze "calpestate" da un colossale golem autoassemblatosi con veicoli newyorkesi, enormi grifoni che sventrano chi capita a portata di artigli, lupi mannari pronti ad arrampicarsi dappertutto per azzannarvi dall'alto quando meno ve lo aspettate. E voi con cosa ribatterete a questa "furia fiabesca"? Pistole, fucili, molotov e tutti gli ordigni che, come già scritto, non vi sareste mai aspettati di usare contro un simile bestiario. Non c'è che dire: lo scenario è decisamente originale e anche squisitamente fracassone, ma diventerà ancora più sorprendente quando vi accorgerete che, all'improvviso, farà capolino sul campo di battaglia una terza forza. Si tratta di una milizia con armamentario hi-tech molto interessata allo svolgersi degli eventi, tanto da intervenire e combattere sia contro di voi, sia contro le belve leggendarie.

Vi troverete, dunque, di fronte due tipi di Intelligenze Artificiali nemiche: una animalesca totalmente votata all'aggressione e una capace di sfruttare i ripari e dotata di armi da fuoco. Il bello sarà anche approfittare dei momenti in cui le I.A. nemiche si confronteranno: lasciarle combattere senza intervenire può essere un buon diversivo tattico per ottenere una riduzione di energia in un bersaglio nemico senza nemmeno sprecare una pallottola. O anche una buona occasione per darsela a gambe, nel caso le scorte di munizioni inizino a scarseggiare.

Come sempre accade in questi casi, comunque, il protagonista ha lui stesso qualche legame con il sovrannaturale: tanto per cominciare, può assorbire l'energia vitale dei nemici uccisi (per rinvigorire la propria), e lanciare un suo attacco magico. Siete pronti a entrare nello sparatutto più allucinato e fuori di testa degli ultimi tempi?

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *LEGENDARY*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Spark Unlimited
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.legendarythegame.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Ogni tanto, capitano FPS con una "scenografia" fuori dal comune. *Legendary* è sicuramente uno di questi, affiancando il folclore mitologico alla classica figura dell'eroe ammazzatutti.

PER INGANNARE L'ATTESA

CLIVE BARKER'S JERICHO
Dic 07, 7
Altro sparatutto con uno scenario apocalittico, che però mette in campo un'intera squadra di "marine dell'occulto": liberamente avvicendabili in qualsiasi momento del gioco, sono capaci di usare indifferentemente un bazooka e la stregoneria. Basta che devastino il bersaglio.

ISTANTANEA SU: *TOMB RAIDER: UNDERWORLD*

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Crystal Dynamics
- **Genere:** Azione/ Avventura
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www. tombraider.com
- **Nei Negozi:** 21 novembre
- **Perché aspettarlo:** Uno dei migliori giochi d'azione ha ritrovato forma e convinzione, nell'episodio del rilancio di due anni fa. Ora, Crystal Dynamics sembra avere tutte le carte in regola per regalarci una nuova perla.

Le capacità ginniche di Lara non sono mai in dubbio e alcuni movimenti sono addirittura stati messi nel gioco unicamente perché belli da vedere.

L'avventuriera si trova in una situazione più pericolosa che mai: nel bel mezzo di un tempio perduto nel tempo, con la pioggia che scroscia e in bilico su di un passaggio obbligato e strettissimo!

SOTTO IL COFANO

Cystal Dynamics definisce *Tomb Raider: Underworld* il primo *Tomb Raider* di nuova generazione, questo perché è un gioco sviluppato pensando appositamente ai PC più potenti e alle console cosiddette "next-gen" (PS3, Xbox 360), a differenza di *Tomb Raider: Legend*. Il tutto viene ulteriormente messo in evidenza dall'utilizzo di un motore grafico nuovo, creato internamente da Crystal Dynamics e in grado di rendere giustizia come non mai alla spettacolarità delle avventure della signorina Croft. O almeno così speriamo!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

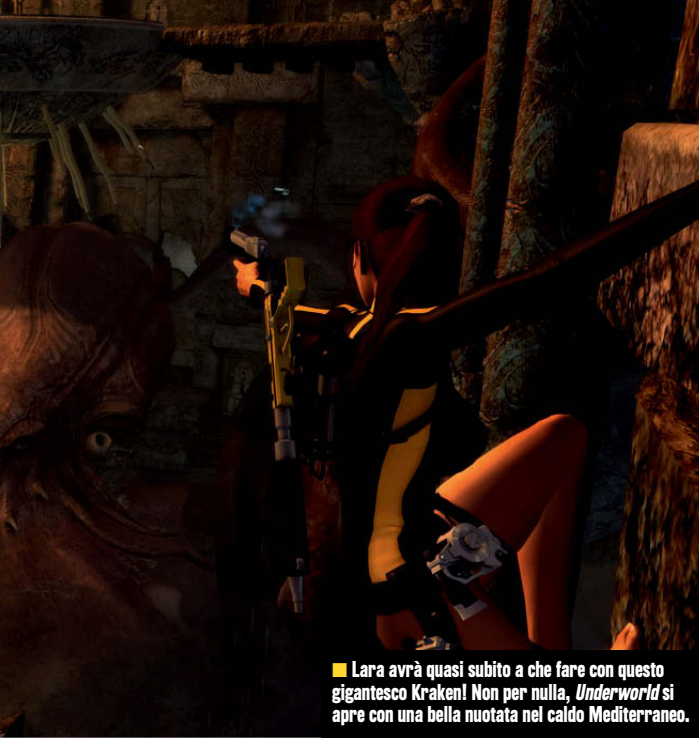
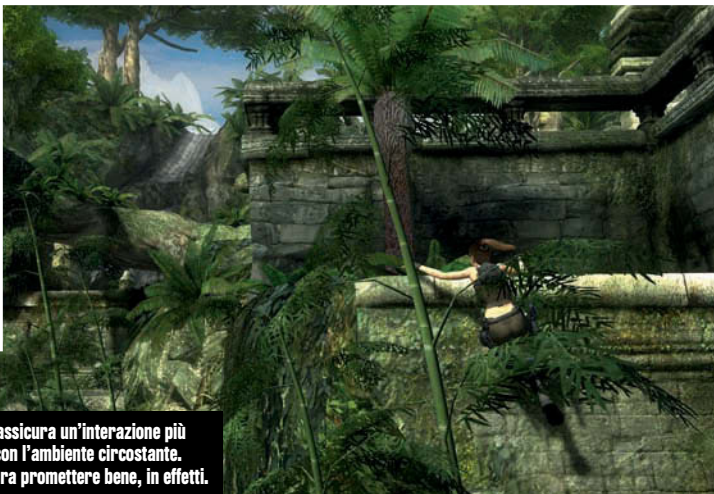
La mitologia nordica spedisce Lara Croft in Cambogia. Tutto chiaro?

Di nome e di fatto: Lara Croft è una macchina costruita per far soldi. Per divertire, anche, e così facendo l'archeologa che fu di Core Deisgn raccoglie carriolate di soldi. Come potrebbe essere altrimenti?

Le movenze della sinuosa avventuriera sono portate su schermo attraverso intense sessioni di motion-capture da Heidi Moneymaker, ginnasta di professione e ottima premessa dal punto di vista nominale! Ma non è certo sul cognome dell'attrice utilizzata per il "mo-cap" che si sono concentrate le attenzioni di Crystal Dynamics. *Tomb Raider: Underworld* si appresta a diventare il nono capitolo ufficiale della serie nata nel 1996 (l'ottavo inedito, se non si considera il remake *Tomb Raider: Anniversary*). Ma ufficiosamente, il 21 novembre arriverà nei negozi il secondo episodio della "nuova" Lara, quella che ha saltato una generazione (tra il 2000 e il 2006 un solo, brutto, gioco) e quella rinata sotto le amorevoli cure dei ragazzi di Crystal Dynamics, appunto, capaci di riportarla alla gloria delle vendite milionarie con *Tomb Raider: Legend* due anni fa.

Questa volta, la faccenda è più intricata del solito, o almeno così promette Eric Lindstrom, creative director di *Underworld*, mentre annuncia che la vicenda del nuovo *Tomb Raider* verterà addirittura attorno alla figura mitologica del dio Thor e del suo martello. Quel martello capace di creare valli dove una volta c'erano montagne; capace addirittura di uccidere un dio. Difatti, proprio per questo serve alla bella Lara. C'è un dio da uccidere! Non chiedeteci esattamente quale sia, ma sta di fatto che è così, e la nostra bella inizia a rendersene conto dopo aver visitato una grotta sul fondale del Mediterraneo: è la scena che apre le danze del nuovo *Underworld*.

Ma non solo fondali marini, figurarsi! Il team di sviluppo inglese ha pensato bene di visitare lungamente la Cambogia e la Tailandia, nell'ovvio tentativo di riportare sugli schermi dei fan riproduzioni stilistiche e ambientali degne di nota. D'altronde, l'esplorazione è da sempre il punto focale delle vicende della nostra archeologa, impossibile quindi pensare che, in *Underworld*, Lara avrebbe abbracciato la comoda filosofia della pantofola e del tè delle cinque.

Il nuovo *Tomb Raider* difficilmente rivoluzionerà tutto quanto visto finora e d'altronde non è neanche negli intenti di Crystal Dynamics che, anzi, tiene a sottolineare

Lara avrà quasi subito a che fare con questo gigantesco Kraken! Non per nulla, *Underworld* si apre con una bella nuotata nel caldo Mediterraneo.

Crystal Dynamics assicura un'interazione più credibile e dinamica con l'ambiente circostante. Quest'immagine sembra promettere bene, in effetti.

Forse non si vede benissimo, ma sotto il piede di Lara è parcheggiato il cadavere spiaccicato di un insettone gigante: una delle nuove capacità di Lara è quella che le permette di schiacciare blatte?

MI RICICLO

Toby Gard è il creatore di Tomb Raider: (anche) a lui si deve la nascita dell'archeologa dal possente petto, ormai dodici anni fa. Nel 1996, il gioco debuttava su Sega Saturn e Toby iniziava a concedere interviste. Oggi, Mr. Gard è ancora nella grande famiglia Croft, non più come designer del gioco vero e proprio, ma in qualità di "cinematic director". Insomma, si occupa delle scene animate e del modo in cui la trama viene illustrata nel gioco, crediamo.

UN PICCOLO AIUTO

In una recente intervista, il team di sviluppo del gioco ha annunciato l'esistenza di una nuova opzione chiamata "Chiedi a Lara". Chiunque si bloccherà nel gioco, perché incapace di capire come risolvere il classico puzzle a base di tasselli da premere, potrà "chiedere a Lara", la quale risponderà con un bel consiglio per procedere senza troppi intoppi nel gioco.

NEL MONDO REALE

Eidos ha da poco "assunto" la nuova Lara Croft, ovvero colei che andrà in giro per il mondo a pubblicizzare *Tomb Raider* e tutto ciò che è Tomb Raider-centrico. Il suo nome è Alison Carroll e di professione fa la ginnasta. Come potete vedere, si tratta di un dolce fiorellino dalla forte personalità. Quel che conta è che ci sappia fare con ruote, verticali e faccette minacciose e, da quanto abbiamo potuto vedere, Alison è il tipo giusto.

"L'AMBIENTE RAPPRESENTERÀ IL NEMICO PRINCIPALE DI LARA CROFT"

come il gruppo sia popolato da veri e propri fan della prima ora di Miss Croft, tutti intenti a non tradirne lo spirito. Ciò non vuol dire che non ci sarà qualcosa di nuovo. La nuova Lara dovrà stare più attenta che mai all'ambiente, capace di rappresentare un vero e proprio ostacolo continuo, anzi, volendo usare le parole dei creatori del gioco, "il nemico numero uno di Lara!". Questo si traduce in una maggiore attenzione per le caratteristiche fisiche dei vari elementi, che permetteranno interazioni più peculiari. Un esempio: aggrapparsi a un pezzo di legno bagnato porterà a una maggiore possibilità per Lara di scivolare con le dita, fino a perdere l'appoggio.

Non finisce qui: *Underworld* promette di dare una ritoccata generale agli equilibri del gioco, lavorando sul ritmo e sui tempi con cui vengono amalgamate le varie fasi. Se, precedentemente, i momenti di esplorazione erano del tutto slegati da quelli più tipicamente d'azione, ora Crystal Dynamics è convinta di aver miscelato il tutto, rendendo maggiormente dinamico il passaggio da una fase all'altra o, addirittura, la loro sovrapposizione. Quel che di sicuro non cambierà è la capacità di Lara di muoversi con classe e disinvoltura, esibendo salti degni del miglior Principe di Persia e centrando con precisione tigri, squali e felloni assortiti. Vedremo un'eroina sempre intenta a compiere una sorta di ruota quando giunge sulla terraferma dopo una scalata, o che si preoccupa di spostare le foglie che le ostruiscono il cammino, ma anche capace più che mai di esibirsi in combattimenti corpo a corpo per avere la meglio su chiunque cerchi di separarla dal mitico martello.

Scopriremo presto se le premesse e le promesse si tramuteranno, effettivamente, in un nuovo grande capitolo di *Tomb Raider*. I negozi riceveranno le confezioni di *Underworld* verso fine novembre.

GIOCHI COMPUTER

METRO 2033

Un nuovo sparatutto. Una nuova guerra atomica. Un nuovo deserto gelido e radioattivo. Paolo Paglianti *ha scoperto il titolo di THQ più segreto dell'anno!*

GLI scenari post atomici esercitano un indubbio fascino sui programmatori di videogiochi e, ci par di capire, anche sui videogiocatori.

Sullo scorso numero di GMC abbiamo provato *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, questo mese recensiamo *Fallout 3*, e già arriva la notizia che THQ sta sviluppando un nuovo FPS ambientato in un mondo devastato da una guerra nucleare.

GMC è stata invitata a toccare con mano questa nuova incarnazione di una delle paure più terrorizzanti e presenti del nostro secolo, quella della devastazione atomica totale e incondizionata. Una guerra nucleare, oltre a tutte le disgrazie di un conflitto tradizionale, porta con sé anche la disperazione legata alla sparizione di qualsiasi barlume di civiltà evoluta. Non solo morti e feriti, ma anche mancanza totale di tecnologia, leggi, regole sociali. E poi, lo sappiamo: se mai una guerra ha una parte vittoriosa e una sconfitta, lo stesso non si può dire per un conflitto atomico, dove chi "vince" è chi è solo un po' meno distrutto. Sperando di vivere queste sensazioni rigorosamente solo per gioco, ci siamo preparati al nuovo viaggio targato THQ.

MOSCA, 2033

Tutto inizia nel 2012, quando arrivano le bombe atomiche. Non si sa se siano cinesi o americane, ma poco importa. La Russia viene devastata da un olocausto nucleare, che lascia in piedi ben poco, oltre a rovine e scheletri di edifici. La civiltà diventa un ricordo nello spazio di qualche secondo.
Con un salto di oltre quattro lustri, arriviamo all'anno del titolo, il 2033. Non si sa come sia messo il resto del mondo – le frequenze radio, un tempo ricche di notizie da New York o da Tokyo, sono silenziose – ma Mosca è completamente distrutta. Il nostro tour guidato di *Metro 2033* comincia in una stazione della metropolitana. I pochi sopravvissuti all'inferno atomico, seguito dal gelo siberiano, si sono rifugiati nella calda e sicura rete sotterranea della capitale russa. L'atmosfera ricorda film come "Terminator", in cui gli sparuti scampati si nascondevano sotto la superficie: pareti costruite con materiali di fortuna o di recupero, lamiere

QUESTO L'HO GIÀ VISTO

Se quanto avete letto in queste pagine vi riporta alla mente *S.T.A.L.K.E.R.*, avete fatto centro. Gli sviluppatori dietro *Metro 2033* sono, in buona parte, i responsabili del primo FPS ambientato intorno a Chernobyl.
Da questo punto di vista, possiamo considerare *Metro 2033* come qualcosa di più di un seguito spirituale del viaggio iniziato qualche anno fa nella Zona. Speriamo che in questo gioco siano presenti solo gli aspetti migliori dell'FPS dell'Est, che come sanno i nostri lettori non riuscì alla perfezione.

METROPOLITANA DI MOSCA

La metropolitana di una città come Mosca è tentacolare: parecchie dozzine di fermate e quasi dieci linee. Uno scenario ideale per un FPS. Oltretutto, molte stazioni sono quasi dei musei pubblici, con sculture, arazzi e dipinti. Vedremo come saranno realizzate nel gioco.

I mutanti attaccano una posizione difesa dai "sopravvissuti", i quali reagiscono giocando di squadra. La I.A. sembra di buon livello, ma è prematuro esprimere dei giudizi.

Il mondo esterno è ghiacciato e radioattivo. Metro 2033 sarà ambientato in una serie di zone aperte, che ruotano attorno alle stazioni sotterranee.

> **"Le stazioni della metropolitana sono le case sicure di Metro 2033"**

ondulate arrugginite un po' ovunque, persone vestite di "stracci corazzati".
Le stazioni della metropolitana sono le "case sicure" di *Metro 2033*: il giocatore le utilizzerà come basi, dove si vedrà assegnare delle missioni, e potrà scambiare armi e corazze utilizzando la valuta locale. Invece di monete o tappi di bottiglia, qui si usano proiettili: cartucce e caricatori sono un bene primario, dato che senza armi difensive i sopravvissuti all'olocausto nucleare non potrebbero continuare a esserlo per molto.

Nonostante la miseria e la rassegnazione, la base ha un che di caldo e confortante: le facce dei personaggi non giocanti che incontriamo e a cui ci rivolgiamo sono rassicuranti. Parliamo con il "capo" e scopriamo che dobbiamo esplorare, insieme ad altri due compagni, una zona all'esterno.

Dopo un giro sotterraneo tra "negozi" di ogni tipo per scambiare qualche arma e protezione, giunge il momento di uscire per esplorare il mondo di superficie. Salendo per le scale, si percepisce quasi che il calore del sottosuolo ci abbandona. Il ghiaccio inizia a spuntare sulle pareti e sul soffitto. Arrivati all'esterno, vediamo un mondo completamente innevato e congelato.

La nostra permanenza in superficie non potrà essere illimitata: il filtro della maschera antigas ha una certa durata e, allo scadere di questo tempo, non sopravviveremo che pochi istanti,

La calda accoglienza della stazione della metropolitana, dove i personaggi non giocanti sopravvivono e ci offrono missioni e oggetti da scambiare.

Il motore grafico, che utilizzerà le DX10, riesce a creare dei volti espressivi e caratteristici.

seguiti da una morte atroce. Dopo un giro per le strade moscovite, spettrali sia per il ghiaccio sia per l'assenza di qualunque essere vivente (anche se potremmo giurare di aver visto svolazzare qualcosa sopra di noi), arriviamo all'obiettivo: la biblioteca pubblica. Insieme ai due compagni, entriamo e cerchiamo di raggiungere il piano superiore. Il palazzo è evidentemente disabitato da anni (mobili distrutti, finestre infrante) e i nostri due commilitoni si comportano in modo piuttosto intelligente, coprendosi a vicenda e dandoci indicazioni sul da farsi.

Alla fine di un buon quarto d'ora di esplorazione, arriviamo alla sala centrale: un'immensa stanza piena di scaffali distrutti e libri rovinati. Capiamo subito che qualcosa non va. Il nostro sesto senso da giocatori incalliti non sbaglia e, da una vetrata, entra un enorme "coso" volante, una specie di pterodattilo mutante, a metà tra un incubo di Giger e la fantasia di un paleontologo pazzo. Il combattimento è veloce e frenetico e, alla fine, ha la peggio uno dei nostri compagni, che viene portato via dal mostro. A nulla valgono i nostri tentativi di abbatterlo.

SOTTERRANEI DA PAURA

Passiamo poi a una sequenza nei sotterranei, in cui il nostro eroe deve esplorare una sezione di tunnel metropolitano in mano ai mutanti: i nemici, in *Metro 2033*, abbondano come zanzare in una sera d'agosto in riva al lago.

I mutanti, cui ormai siamo abituati da decine di giochi "nucleari", hanno sviluppato non solo un feroce e inumano istinto guerriero, ma anche dei poteri psichici in grado di stordire il nostro alter ego e "immobilizzarlo" per qualche secondo. Al momento non è chiaro come, ma siamo sicuri che potremo contrastare questi attacchi mentali in qualche modo.

I mutanti sono orribili, pieni di arti e di zanne affilate come falci. Tendenzialmente, adottano una tattica poco raffinata, ma efficace: appena

INTELLIGENZA ARTIFICIALE DA MUTANTE

I mutanti di *Metro 2033*, come abbiamo scritto, si comportano da decerebrati assassini quali sono: attaccano tutto quello che si muove e ha solo due gambe e due braccia. In compenso, i nostri compagni di squadra ci sono sembrati particolarmente intelligenti. Purtroppo, a questo stadio dello sviluppo, è difficile capire quanto sia "preparato ad arte" dai programmatori (quindi, scriptato) e quanto sia vera I.A. che decide, di volta in volta, come comportarsi.

TRAMA DA BEST SELLER

L'eccellente trama alla base di *Metro 2033* è tratta dall'omonimo romanzo di fantascienza/horror di Dmitry Glukhovsky, un promettente scrittore e giornalista russo che ha scalato le classifiche di vendita nel suo Paese. Se non leggete il cirillico, non temete: nel 2009, insieme al gioco, uscirà la versione inglese di "Metro 2033". Sulla Madre delle Reti dovrebbe essere disponibile presto il primo capitolo nella lingua di Albione, quindi tenete gli occhi aperti.

ARMI PERSONALIZZABILI

Nel mondo di *Metro 2033*, le munizioni sono denaro sonante e i filtri dell'aria lingotti d'oro. Quando ne avrete in abbondanza, potrete modificare le armi che troverete in giro: prima per ripararle (20 anni e rotti in un mondo devastato e ghiacciato non fanno bene nemmeno alla migliore Beretta), ma anche per adattarle alle vostre esigenze, aggiungendo sparachiodi o un'ottica di precisione. Come vedete dalle immagini in queste pagine, le armi sono realizzate con molta cura in 3D, con parti in movimento, cartucce che entrano nella camera di scoppio, e via dicendo.

FAZIONI METROPOLITANE

Sappiamo che in *Metro 2033* sarà presente la fazione dei "sopravvissuti", quella dei "mutanti" (che sembra saranno un po' più organizzati di quelli di *S.T.A.L.K.E.R.*), una fazione neo-comunista e una neo-fascista. Il nostro inviato ha anche scoperto la presenza di un'altra fazione, quella dei militari, che controlla il misterioso complesso sotterraneo D6...

Collaborare con i nostri compagni sarà fondamentale per non finire molto, molto male.

Se non state attenti, vi ritroverete con un incontro ravvicinato del tipo pieno di zanne.

ci vedono, ci saltano addosso cercando di fare a pezzi tutto quello che si frappone tra loro e la vittima. Per fortuna, non sono invulnerabili alle armi del XXI secolo, quindi una raffica ben piazzata di AK47 riesce a fermarli. Tuttavia, non sono tutti dediti all'attacco diretto: un mutante, in particolare, si è aggirato per le rovine russe cercando di attirarci in trappola. Abbiamo visto il gioco troppo poco per capire quanto fosse Intelligenza Artificiale e quanto fosse regolato da istruzioni definite a priori dagli sviluppatori, ma possiamo dire che sembrava piuttosto convincente.

Alcuni mutanti, poi, sono capaci di incassare una valanga di colpi. E visto che, di fatto, stiamo sparandogli contro i nostri soldi, conviene utilizzare il più possibile delle tattiche alternative. Per esempio, il "guardiano", come è chiamato uno di quelli che definiremmo "mostri di fine livello" della biblioteca pubblica di Mosca, non attacca finché lo si guarda negli occhi.

> ***"È bello sapere di poter evitare il confronto diretto, quando dall'altra parte c'è un'imbarazzante quantità di aculei e zanne"***

Non appena ci si gira, però, parte all'attacco e bisogna combattere.
In generale, *Metro 2033* è pensato come un gioco in cui è possibile combattere alla Rambo, oppure adottare un approccio un po' più stealth, aggirando la maggior parte dei nemici e confondendosi con il buio e le rovine senza vita. Siamo lontani da *Splinter Cell* o da *Thief*, e più vicini a *Crysis*. Chi vi scrive preferisce il primo approccio, ma in alcune situazioni è bello sapere di poter evitare il confronto diretto (specie se dall'altra parte c'è un'imbarazzante quantità di aculei e zanne), anche perché permette di risparmiare munizioni preziose.

PRIMO ASSAGGIO

Quella che abbiamo dato a *Metro 2033* è la classica "prima occhiata": un'oretta di gioco, in cui abbiamo gustato un magnifico motore grafico e un FPS dal ritmo serrato e frenetico. *Metro 2033* appartiene a quel filone di FPS "profondi", che hanno un inventario e dove ci sono delle missioni primarie e secondarie. È ambientato in un mondo devastato in cui proliferano delle

All'esterno, si potrà sopravvivere solo per poche decine di minuti. Notate la ricchezza di particolari sulle uniformi e sulle armi.

Ghiaccio, mutanti e radiazioni: perché uscire?

fazioni umane che combattono fra loro, invece di unirsi contro il nemico comune, quindi non sarà possibile sparare a tutto quello che si muove. Bisognerà decidere spesso da che parte stare e le nostre azioni avranno una conseguenza tangibile nel gioco. Come prevedibile, sarà presente una fazione "militare", così come una fascista e una comunista, che scimmiottano i conflitti inutili del passato in una lotta senza scopo, nel deserto ghiacciato e radioattivo del 2033.
Il motore grafico di *Metro 2033* è convincente, anche se dobbiamo ammettere che il PC su cui abbiamo visto il gioco era ultra-potente. Al momento, possiamo dire che al massimo dettaglio vengono sfruttate molte caratteristiche DirectX 10: la polvere, in particolare, e i giochi di luce sono splendidi. Ciò che rende *Metro 2033* degno di nota dal punto di vista visivo è la cura per i particolari. Siamo abituati a motori grafici sconvolgenti, che sono già qui (*Crysis*) o stanno arrivando(*Far Cry 2*). La differenza, nei prossimi tempi, consisterà nei dettagli. I volti pieni di rughe, i cavi penzolanti nei corridoi, lunghe file di scaffali distrutti, le stalattiti che penzolano dalle tubature, le armature create ad hoc per ogni personaggio: la sfida per gli sparatutto 3D del prossimo futuro si giocherà in questo campo, che è agli antipodi rispetto all'approccio "copia e incolla".

Metro 2033 pare avere le carte in regola per entrare a testa alta nell'arena degli FPS del 2009. Non vogliamo dirlo troppo forte, considerando le promesse e il "salto" qualitativo del primo *S.T.A.L.K.E.R.*, ma siamo fiduciosi. Rimanete sintonizzati per ulteriori aggiornamenti.

GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Ancora hardware dedicato all'audio: una scheda di qualità da Asus e delle cuffie di Razer stimoleranno il sistema uditivo di chi ha deciso di abbandonare i chip integrati nelle schede madri. Abbiamo anche voluto analizzare un case di Ikonik, che fa del sistema di controllo delle temperature integrato il proprio punto di forza, e concludiamo con un paio di schede video abbastanza economiche, una con chip ATI e una "carrozzata" NVIDIA.

MODDING E SIMULAZIONI

QUANDO si naviga tra i forum degli appassionati di simulazioni, è facile imbattersi in persone la cui dedizione va ben oltre la passione, arrivando a sfiorare il maniacale.

Se pensate che la postazione di guida Playseats Evolution testata lo scorso mese fosse da super appassionati, dovreste vedere quelle autocostruite da alcuni giocatori, che in certi casi arrivano a incastrare volante e pedali all'interno della riproduzione fedele di una monoposto. Alcuni, per poter sfruttare un angolo di visione (FOV) molto elevato, installano un software chiamato SoftTH (**www.kegetys.net/SoftTH/**), che tramite una seconda scheda video (anche molto economica) permette di renderizzare il gioco su ben tre monitor, ottenendo una visuale quasi a 180 gradi, proprio come se ci si trovasse all'interno di un abitacolo. C'è, poi, chi si spinge oltre, dotando ciascuno dei tre schermi di una lente di Fresnel. Si tratta di lenti particolari, che vanno messe di fronte al monitor, a pochi centimetri di distanza, e che ingrandiscono leggermente le immagini, oltre a offrire una maggiore sensazione di profondità. Se correttamente posizionate, rendono invisibili le cornici degli schermi, dando la sensazione di trovarsi di fronte a un unico, larghissimo, display. L'effetto collaterale è una leggera deformazione delle immagini ai lati dei monitor, ma si tratta di un compromesso a nostro avviso accettabile.

La voglia di migliorare costantemente l'esperienza simulativa non ha risparmiato le periferiche di guida, e l'ottimo G25 di Logitech sembra essere uno dei migliori candidati per il modding. In particolare, è la pedaliera l'oggetto di mille attenzioni. Un intervento alla portata di tutti consiste nell'acquisto dell'adattatore presente a questo indirizzo **www.leobodnar.com/products/DFPG25conn/**, che oltre a risolvere l'annoso problema della ricalibrazione dei pedali a ogni connessione, integra un controller USB a 10 bit, in grado di sfruttare al meglio la sensibilità dei potenziometri utilizzati sul G25. Chi non teme di invalidare la garanzia del volante, potrebbe anche fare un pensierino sul Nixim G25B Mod (**www.nixim.com/pedmod.html**), che a dispetto dell'apparenza dimessa, si è rivelato una soluzione eccellente ed economica. È un pezzo di materiale simile a spugna, molto rigido, che va inserito fra le molle del pedale del freno. Le dimensioni sono studiate in modo da opporre maggiore resistenza, ma da consentire comunque l'intera estensione del pedale. Il risultato è un freno più facile da modulare, soprattutto quando si stacca al limite, e di conseguenza è anche più semplice sfruttare la tecnica del punta tacco. I più "impallinati" hanno anche realizzato una serie di piccole, ma sostanziali modifiche alla leva del cambio del G25, che trovate elencate in questa pagina **http://forum.racesimcentral.com/showthread.php?t=299371** (in inglese).

> "La pedaliera è oggetto di mille attenzioni da parte dei modder"

Non manca chi è arrivato a comprarsi su eBay delle Load Cell (celle di carico) e ha smontato la pedaliera per adattarla, come anche chi, alle modifiche artigianali, preferisce i sistemi già pronti all'uso. Per fare un esempio, iRacing.com, in collaborazione con CST (Cannon Simulation Technology), vende il Driver Developement Package: una postazione comprensiva di monitor Full HD da 46 pollici, sistema audio 5.1 e computer Alienware alla modica cifra di 19.600 dollari, ovvero circa 13.800 euro. GIOCHI COMPUTER

■ La postazione di guida sviluppata appositamente per *iRacing* è il non plus ultra... anche parlando del costo.

ASUS XONAR DX

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 89

Caratteristiche Tecniche
Chip: AV100
Supporto API: OpenAL, EAX, DirectSound3D, Dolby Digital Live

SEBBENE la maggior parte dei PC da giocatore si affidi ai chip audio integrati nelle motherboard, da sempre i produttori spingono su soluzioni più raffinate, in grado di garantire maggiori emozioni sia ai giocatori, sia ai tanti che ormai utilizzano il computer collegato al sintoamplificatore come sorgente audio/video.

Qualche tempo fa, abbiamo testato la Asus Xonar D2X, un gioiellino, e questo mese abbiamo di fronte la sorella più piccola, che nonostante un prezzo praticamente dimezzato, mantiene le caratteristiche principali del modello superiore. Il cuore della scheda è un processore denominato Asus AV100 (la D2X montava un AV200), ma le differenze sono molto limitate, e continuiamo ad avere a che fare con una versione personalizzata da Asus dell'apprezzato chip OxygenHD CMI8788 di C-Media.

La scheda è decisamente più piccola, e in questa economica incarnazione rinuncia allo schermo per le interferenze elettromagnetiche, mentre mantiene la comoda connessione PCI-E. Manca un ingresso digitale, ma rimane l'uscita ottica, disponibile utilizzando un particolare adattatore da inserire nell'ingresso di linea. Per quanto concerne l'elettronica, sono state utilizzate componenti più economiche, ma la qualità rimane in ogni caso molto elevata: il DAC per i canali frontali è, infatti, un Cirrus Logic CS4398, mentre per le uscite laterali, centrale e posteriori (la scheda supporta il 7.1) ci si è limitati ai più economici CS4362A.

Si tratta, soprattutto per i frontali, di DAC di buona qualità che, pur non potendo competere con gli eccellenti Burr Brown installati sulle D2X, si avvicinano molto alle loro specifiche. Il rapporto segnale rumore della piccola D2 è di 116 dB per i canali frontali e di 112 dB per i rimanenti, contro i 118 dB per ogni canale del modello più costoso. Si tratta di differenze udibili con buone cuffie o casse di elevata qualità, mentre le sfumature, utilizzando le tipiche casse da computer, sono molto più sottili e principalmente imputabili agli Opamp: agli eccellenti (e costosi) LM4562 sono stati sostituiti dei 4580, che pur di discreta qualità, non offrono lo squisito timbro che caratterizza la D2X o la Auzentech Prelude, basate su queste componenti. Di contro, i giocatori noteranno sicuramente il supporto ai driver DS3D GX2.0, che permettono di convertire le chiamate EAX (anche 5.0) e OpenAL in altre compatibili con il chip, risolvendo quindi il principale problema delle schede non prodotte da Creative, solitamente limitate in utilizzo ludico.

Per contenere i costi, Asus ha dovuto rinunciare allo schermo per le interferenze e ha sostituito Opamp e DAC con modelli di qualità, ma più economici.

> "I driver DS3D GX2.0 permettono di convertire le chiamate EAX e OpenAL in altre compatibili con il chip"

Con la DX potrete quindi godervi titoli come *Bioshock* e *BF 1942* al massimo del loro splendore sonoro. Se poi preferite sfruttare i convertitori di un sintoamplificatore esterno, potrete sempre appoggiarvi alla tecnologia Dolby Digital Live! per codificare qualsiasi flusso multicanale in Dolby Digital. Rispetto alla D2X, purtroppo, Asus ha deciso di non implementare il DTS Interactive, che in virtù del maggior bitrate e di algoritmi di qualità superiore, avrebbe garantito un audio di impatto più elevato quando inviato tramite l'uscita digitale.

La D2 è un ottimo prodotto per i giocatori: non raggiunge l'eccellenza della sorella maggiore, né di concorrenti come la Prelude, ma per la cifra cui è proposta, è un perfetto compromesso fra prezzo e prestazioni.

Una scheda audio economica ma di ottima qualità, ottima soprattutto per i giocatori, grazie al supporto della tecnologia DS3D GX 2.0, che permette di godersi i titoli EAX e OpenAL.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

IL TURNO DI DELL

Dopo aver visto le concorrenti asiatiche gettarsi a capofitto nel mercato dei notebook, gli ingegneri della americana Dell hanno rotto gli indugi:la versione di punta dell'Inspiron Mini 910 si basa sull'onnipresente Intel Atom N270 a 1,6 GHz ed è munita di uno schermo da 8,9 pollici con risoluzione di 1024x600, Wi-Fi 802.11g, 1 GB di RAM, webcam da 1,3 mega pixel e disco SSD da 16 GB. L'utente può, a scelta, optare per l'installazione di XP o per una speciale versione di Ubuntu Linux, arricchita di una barra di avvio rapido delle applicazioni. In Italia, il prezzo del minuscolo Dell, il cui punto di forza sembra essere la tastiera, più adatta alle mani degli adulti rispetto a quelle di molti prodotti avversari, varierà da 349 a 399 euro in base alle configurazioni.

PHENOM ALL'ORIZZONTE

Sembra che AMD abbia fissato per il prossimo 8 gennaio il debutto dei suoi primi Phenom a 45 nm. L'azienda texana sfrutterà l'occasione per introdurre un nuovo socket, compatibile con le DDR3 e per aumentare la cache di terzo livello dei modelli di punta, portandola a 6 Mb. Grazie a essa, e a frequenze almeno pari a 3 GHz, i processori di AMD dovrebbero poter tornare a solleticare gli interessi dei giocatori, diventando finalmente competitivi con i Core 2 Quad

IKONIK ZARIA

- **Produttore:** Ikonik
- **Distributore:** Ikonik
- **Internet:** www.ikonik.com
- **Prezzo:** € 179

DIFFICILE inventarsi qualcosa di nuovo per quanto concerne i case, a meno di tentare strade molto artistiche, utilizzando forme e materiali ricercati: un approccio ottimo per i PC "fai da te", ma che difficilmente si sposa con la necessità di realizzare un prodotto da vendere in grandi quantità.

Non stupisce, quindi, che – alla fine – tutti i cabinet dei PC si somiglino fortemente, differendo solo per piccoli particolari che solitamente coinvolgono le slitte dei dischi fissi o la gestione dei flussi d'aria. È proprio questo che ha fatto Ikonic realizzando lo Zaria, un case caratterizzato da un buon rapporto qualità prezzo che non si distingue per chissà quale innovazione tecnologica/artistica, ma risulta piacevole a vedersi, ben realizzato e, soprattutto, curato nei piccoli particolari che mandano in sollucchero gli smanettoni.

Il primo aspetto che balza all'occhio è la paratia laterale, che include una griglia tesa a migliorare il ricircolo dell'aria, ma che può essere sostituita con la tipica finestrella in plexiglass (inclusa nella confezione), tramite cui ammirare le componenti interne del PC. Ma le curiosità non si limitano a questo: il pulsante di accensione e le connessioni audio/USB/Firewire si trovano sul lato superiore del case, protette da polvere e contatti involontari da un pezzetto di plastica trasparente calamitato (che quindi sarà più difficile da perdere). In realtà, il pulsante di accensione è duplicato sulla parte inferiore dell'unità, dove si trova il logo di Ikonik. È un pulsante di dimensioni generose, ottimo per essere attivato tramite il piede: sebbene risulti perfetto per accendere i PC stipati sotto le scrivanie, sarà bene disattivare dal BIOS la gestione del tasto di accensione in Windows, dal momento che allungando i piedi potrebbe essere facile andarlo ad attivare involontariamente.

L'interno è ben organizzato, ed è strutturato in modo da poter montare dischi ottici e fissi senza dover utilizzare cacciaviti o altri strumenti. Sono presenti quattro ventole, due da 12 cm (una in aspirazione sul frontale, che investe direttamente gli hard disk, e una sul posteriore in estrazione) e due da 6 cm, poste dietro la scheda madre, che tornano molto utili per areare i condensatori e i regolatori di tensione della motherboard. Volendo, è poi possibile installare una ventola aggiuntiva sulla base del case. Ma l'aspetto più interessante è che tutte queste ventole vengono gestite da un sistema dedicato, il SIM (System Intelligent Management): sono forniti a corredo una serie di sensori di temperatura da posizionare nelle zone più calde, e si può associare a ciascuno di essi una o più ventole. Tramite il software in dotazione è poi possibile gestirle a piacimento, trovando il giusto equilibrio fra rumore ed efficacia del raffreddamento. Sarà quindi consentito far partire certe ventole solo dopo aver superato una soglia di temperatura, per poi rallentarle in automatico non appena il calore sarà smaltito.

> "Tutte le ventole vengono gestite da un sistema dedicato, chiamato SIM"

■ Il grosso pulsate in basso è denominato "kick start", e permette di accendere il PC semplicemente toccandolo col piede.

Apparentemente è un case normalissimo, ma il sistema SIM si rivela particolarmente comodo, e permette di tenere sotto controllo temperature e rumore in maniera semplice.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

Core di fascia media. L'utilizzo del nuovo processo produttivo porterà con sé anche una riduzione dei consumi, sebbene si attenda un valore non inferiore ai 125 W per il più veloce modello Black Edition. Il comparto grafico dell'azienda è intanto impegnato su un altro fronte, quello della decodifica video, che dovrebbe approdare nel mondo Linux. Gli sviluppatori dei Catalyst hanno infatti quasi terminato dei driver capaci di decodificare i flussi Full HD anche all'interno del sistema operativo del pinguino, per la felicità di chi vuole assemblare degli Home Theater PC risparmiando sul piano del software.

CONNESSIONE DA CORSA

L'instituto IEEE, deputato alla definizione degli standard elettronici, ha ratificato le specifiche di una nuova versione del Wi-Fi: l'802.11r è stato creato per migliorare il funzionamento del VoIP (Voice over IP, ovvero la telefonia basata sul protocollo dati di Internet) riducendo i tempi di transizione tra diversi hot spot. Grazie a esso, palmari e cellulari potranno collegarsi da un'antenna all'altra in soli 50 ms, ovvero dimezzando i tempi richiesti dagli standard G e N, a tutto vantaggio delle comunicazioni VoIP effettuate a bordo di treni e autovetture. La ratifica del formato toglie ogni dubbio riguardante la sua futura adozione, che dovrebbe essere facilitata, sul fronte dei terminali, dall'utilizzo di una componentistica non dissimile da quella attuale.

LATENZE PORTATILI

Kingston, assecondando i desideri dei videogiocatori legati all'utilizzo di notebook, ha annunciato la prima serie di memorie SODIMM caratterizzate da basse latenze. Le HyperX Performance Mobile Memory PC 6400 hanno, infatti, valori

SITECOM GAMING ROUTER WL-308

Produttore: Sitecom
Distributore: Sitecom
Internet: www.sitecom.com
Prezzo: € 149

Caratteristiche Tecniche
Porta LAN: 4 Gigabit
Supporto Wi-Fi: 802.11b, g, n(draft)
StreamEngine: Sì

SE in casa si utilizza più di un computer, e magari anche delle console collegate a Internet, affidarsi a un router è diventato fondamentale.

Spesso, i provider offrono in comodato d'uso modelli sufficienti per un utilizzo generico, ma quando si vuole giocare, spesso risultano inefficienti, soprattutto se altre persone della famiglia sono contemporaneamente collegate alla Rete. Il Sitecom Gaming Router si propone come strumento perfetto per gli utenti esigenti, oltre a essere molto semplice da configurare.

Esattamente come il Dir-655 testato tempo fa, su queste stesse pagine, il WL-308 è dotato di quattro porte Gigabit e che di ben tre antenne per garantire la connessione Wi-Fi. Supporta tutti i protocolli attualmente certificati, e sarà compatibile anche con lo standard 802.11n, non appena verrà standardizzato. Attualmente, se si vuole raggiungere la massima velocità di connessione wireless (300 mbit/s) sarà necessario abbinare al computer in questione la chiavetta dedicata. Il vantaggio dell'utilizzo di questa chiavetta consiste non solo nella maggior velocità possibile di connessione, ma anche nella semplicità di impiego: premendo il pulsante WPS sul router e sulla chiavetta, le due periferiche si scambieranno (in maniera protetta, naturalmente) tutti i dati relativi alle impostazioni di rete e di sicurezza, e funzioneranno al volo, senza necessità di intervento da parte dell'utente. Un vantaggio non da poco, soprattutto per chi non è esperto e non vuole perdere tempo a districarsi fra i complessi parametri di configurazione. Anche utilizzando chiavette differenti, in ogni caso, la configurazione sarà piuttosto semplice: basterà inserire il nome del router, indicare la password scelta, e il PC sarà immediatamente in Rete. Grazie alla tecnologia StreamEngine, non dovrete nemmeno preoccuparvi di aprire le porte tipiche dei giochi in Rete (nemmeno nel caso delle console, come è spesso necessario fare con Xbox Live), né di assegnare priorità per la banda relativa alle varie applicazione: il router si occuperà di gestire automaticamente il traffico, dando precedenza ai videogiochi, alle applicazioni di Voice Over IP e allo streaming multimediale. Nei nostri test, tutto ha funzionato senza problemi, ma volendo è possibile intervenire su numerosi parametri e modificare le regole dello StreamEngine a piacere, ottimizzando così l'unità per le proprie esigenze.

> "È possibile intervenire su numerosi parametri e modificare le regole dello StreamEngine a piacere"

Abbiamo insomma trovato un valido concorrente per il D-Link 655, che ci aveva deliziato qualche mese fa. Praticamente, le due unità si equivalgono, e anche la veste estetica non è molto differente, sebbene D-Link abbia scelto il bianco e Sitecom il nero. Rispetto al 655, però, il WL-308 ha il vantaggio di appoggiarsi al chip Ubicom StreamEngine IP7000, più recente rispetto allo StreamEngine IP5160 utilizzato nel router della D-Link. Le differenze consistono nei 12 thread che può gestire in hardware (contro i 10 del precedente modello), in una memoria di 240 KB (contro 196) e in una frequenza di 500 MHz (contro 350).

In soldoni, anche collegando numerosi PC e lanciando su tutti decine di applicazioni che si appoggiano pesantemente alla Rete (streaming audio/video, giochi, FTP e via dicendo), non dovreste notare rallentamenti di alcun tipo.

L'unità è abbastanza stilosa, merito soprattutto dell'elegante finitura in plastica nera.

Ha tutte le peculiarità che avevamo apprezzato nel DIR-655, ma è dotato di un chip più recente per la gestione dello StreamEngine. La tecnologia WPS lo rende semplicissimo da configurare, a patto di avere chiavette Wi-Fi compatibili.

9

---

tCL, tRCD, tRP e tRAS rispettivamente pari a 4-4-4-12. Tali latenze sono certificate alla velocità di 800 MHz, ma passando a 667 MHz, le HyperX possono arrivare a 3-4-4-12, mantenendo una tensione operativa di 1,8v. Disponibili in un kit da 4 GB composto da 2 moduli, le promettenti SODIMM vengono vendute sul mercato americano a un prezzo prossimo a 250 dollari e dovrebbero apparire nei listini dei negozi italiani nel momento in cui leggerete queste righe.

HyperX Performance Mobile Memory Kingston Technology HyperX

BOOT DA RECORD

Nel blog ufficiale dedicato da Microsoft allo sviluppo di Windows 7, l'erede dell'attuale Vista, uno degli ingegneri software del colosso americano ha ufficializzato l'obiettivo di ridurre drasticamente i tempi di avvio del prossimo sistema operativo. Rispondendo alle lamentele degli utenti che attendono più di un minuto prima di poter effettivamente utilizzare il desktop, Microsoft ha creato un apposito team il cui scopo è di velocizzare lo spostamento dei file nella RAM e rendere altamente parallelo l'avvio dei servizi, raggiungendo il completo funzionamento del sistema entro 15 secondi dall'accensione. Un'operazione facilitata dal fatto che il sistema operativo Windows

RAZER PIRANHA GAMING COMMUNICATOR

- **Produttore:** Razer
- **Distributore:** Razer
- **Internet:** www.razerzone.com
- **Prezzo:** € 69,90

DA semplice produttore di mouse da giocatori, Razer ha esteso il suo campo d'azione a vari accessori per appassionati, passando per i tappetini, schede audio e relative cuffie.

Avevamo apprezzato molto la scheda audio Barracuda AC-1, mentre non eravamo rimasti pienamente soddisfatti dalle cuffie a essa abbinate, le Barracuda HP-1, che non garantivano una qualità in linea con il loro, esorbitante, costo. Il modello Piranha è decisamente più economico, e rinuncia al supporto multicanale delle Barracuda. Una soluzione che ha permesso di contenere i costi senza scendere a compromessi con la qualità audio. In più, questo modello include anche un piccolo microfono a cancellazione di rumore, decisamente molto comodo in molti giochi online. Nonostante la presenza di un connettore USB, le Piranha vanno collegate coi tipici cavetti minijack, non essendo dotate di DAC: dovrete quindi affidarvi alla qualità della vostra scheda audio. Lo spinotto USB potrete tranquillamente tenerlo staccato: il suo unico effetto sarà quello di far illuminare i led della periferica.

Nonostante siano realizzate in plastica, queste cuffie risultano abbastanza comode da calzare, e la lunghezza del cavo (ben tre metri) vi garantirà libertà di movimento, anche nel caso il case sia relativamente distante dalla vostra sedia. Il microfono è fissato su un'asticella rigida, ma fortunatamente si rivela in grado di captare la voce senza problemi da qualsiasi angolazione, il tutto filtrando in maniera decisamente efficace i rumori di fondo, che altrimenti vi rimbomberebbero nella testa a ogni sessione di gioco.

> "Intelligente la scelta di coprire il cavo con una sottile guaina che riduce il rischio di attorcigliamenti"

Siamo rimasti positivamente colpiti dalla qualità audio: certo, non bisogna aspettarsi un prodotto dedicato agli audiofili, ma nonostante l'aspetto dimesso, le Piranha non emettono toni stridenti e fastidiosi. Tutt'altro: hanno un timbro molto caldo, e risultano molto piacevoli anche all'ascolto della musica, per quando non siano certo fra le più analitiche analizzate in questa sede, a causa di un suono che appare leggermente chiuso in gamma alta, talvolta leggermente impastato. Per quanto concerne i videogiochi, sembrano particolarmente azzeccate, forse per la loro tendenza a esaltare e colorire le frequenze medio-basse, che abbondano nei giochi d'azione, soprattutto negli sparatutto dove le esplosioni e gli spari sono un sottofondo costante.

Intelligente la scelta di coprire il cavo con una sottile guaina che riduce il rischio di attorcigliamenti, così come l'inclusione di un piccolo telecomando sul filo che permette di controllare velocemente il volume e di attivare/disattivare la riduzione del fruscio del microfono. Al prezzo di 69 euro, rappresentano una scelta a nostro avviso conveniente, soprattutto se non siete dotati di una scheda audio di qualità elevata. In quest'ultimo caso, potrebbe valere la pena di guardare altrove.

Il connettore USB serve solo per alimentare il LED delle cuffie: potete tranquillamente fare a meno di collegarlo.

Un paio di cuffie dignitose, adattissime ai videogiochi, meno all'ascolto di musica, causa suoni leggermente impastati nelle frequenze medio-basse. Buono il microfono a cancellazione di rumore. **7 ½**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

7 avrà richieste hardware, allineate a quelle dell'attuale Vista, che risulteranno particolarmente abbordabili nel 2010.

OVERCLOCK A MATRICE

Asus ha lanciato una serie di VGA denominata Matrix, munita di un sistema misto hardware-software pensato per offrire all'utente il completo controllo sulle tensioni e sulle frequenze di GPU e memorie GDDR. La EN9800GT, primo esponente della nuova serie ad arrivare sul mercato, monta due controller che tramite un leggero overvoltaggio permettono al processore grafico e alle memorie video di raggiungere rispettivamente la frequenza 750 e 2.000 MHz, ovvero 138 e 100 MHz in più rispetto alle GeForce 9800GT standard. Il connubio hardware-software delle Matrix può essere sfruttato anche per ridurre i consumi e ottenere un sistema più silenzioso nelle situazioni di basso carico lavorativo, riuscendo ad agire con precisione sulla velocità di rotazione della ventola, che può essere quasi del tutto ammutolita durante l'esecuzione delle applicazioni 2D.

SSD ESTERNO

È prodotto da Buffalo Technology il primo hard disk esterno realizzato con tecnologia SSD. Il Microstation Portable Silicon disk pesa 60 grammi,

RAZER EXACTMAT

Produttore: Razer
Distributore: Razer
Internet: www.razerzone.com
Prezzo: € 29,90

TESTARE un tappetino per mouse è un'impresa a dir poco ardua.

Sono pochi i criteri oggettivi a cui appellarsi nella valutazione, anche considerando che in certi giochi è meglio avere una base molto scivolosa, che permette movimenti fulminei, mentre in altri è meglio una superficie capace di garantire maggior grip, a tutto vantaggio della precisione. Siamo rimasti incuriositi dal EXACTMAT di Razer, in quanto ha l'indubbio vantaggio di adattarsi a ogni situazione, grazie al fatto di essere doppia faccia.

Il lato denominato Speed è praticamente liscissimo, e chi preferisce tenere bassi valori di sensibilità rimarrà impressionato dallo scarso attrito generato dallo sfregare del teflon sotto il mouse contro l'alluminio anodizzato della superficie.

Il secondo lato è realizzato col medesimo materiale, ma è poroso e offre più attrito, a vantaggio di chi preferisce impostare la sensibilità del mouse su valori elevati. Completa la dotazione un morbido poggiapolsi, che sebbene non sia il massimo della comodità durante le sessioni di gioco, è perfetto per l'utilizzo non ludico del PC.

Le dimensioni, infine, sono nella media di questo tipo di tappetini: 330x265 millimetri, per uno spessore di soli 2,5 mm: abbastanza per descrivere archi molto ampi con il mouse.

Se cercate un mousepad adatto a tutti i tipi di gioco, questo modello della Razer è sicuramente molto interessante, oltre ad avere parecchio stile. Il prezzo è nella media di questo tipo di accessori: 30 euro per un tappetino non sono certo una cifra bassa, ma è ormai il prezzo standard di questi "giocattoli".

GIOCHI COMPUTER

La doppia superficie lo rende incredibilmente versatile. Se fosse stato leggermente più largo, sarebbe stato perfetto. In virtù della sua rigidità è praticamente indistruttubile.

HIPER TYPE S 425

Produttore: Hiper
Distributore: Hiper
Internet: www.hipergroup.com
Prezzo: € 39,90

DA tempo, sulle pagine di GMC sottolineiamo l'importanza dell'alimentatore (PSU) quando si va ad assemblare il proprio PC.

Purtroppo, le unità di buona qualità tendono spesso a costare parecchio, e nella maggior parte dei casi, sono fin troppo potenti per l'utilizzo medio. Purtroppo, come abbiamo avuto modo di vedere, le PSU economiche tendono spesso a non essere in grado di erogare la potenza dichiarata, e a incappare in problemi di affidabilità. Il modello entry level proposto da Hiper, di contro, ha il vantaggio di essere ben realizzato, pur risultando decisamente poco costoso. Certo, non vi consigliamo di alimentarci una 4870X2, o una coppia di 9800 GTX, ma se la vostra configurazione prevede una scheda video di fascia media (una 8800 GT o una HD 4870, per esempio) e una CPU Dual Core, i 425 Watt del Type S saranno sufficienti, anche durante le situazioni più spinte. Grazie alla ventola da 12 cm, questo alimentatore riesce anche a risultare discretamente silenzioso, e anche quando spinto al massimo, il ronzio tende a non essere mai fastidioso, rimanendo coperto da quello della scheda video.

Noi abbiamo provato anche a spingerlo al limite, facendogli alimentare un Quad Core e una 9800 GTX, senza mai notare alcun problema, nemmeno dopo parecchie ore di utilizzo, ma per una simile configurazione, tenderemmo a consigliare un'unità più robusta.

Il limite principale sono le sole due linee a 12V (ciascuna in grado di erogare 17 A), che gli impediscono di alimentare le GPU più esigenti, ma a questo prezzo, non si può pretendere tutto.

GIOCHI COMPUTER

Non rappresenta lo stato dell'arte, ma è una delle unità dal miglior rapporto qualità prezzo che abbiamo testato. A dispetto dei soli 425 Watt, è in grado di alimentare senza problemi un PC di fascia media.

è lungo 8 cm ed è in grado di archiviare 100 GB di dati all'interno di chip multi level cell. Il risultato è un archivio capace di trasferire 35 MB di dati al secondo, raggiungendo i limiti massimi della connessione USB 2.0. Il prezzo del modello da 100 GB è di 470 euro, ovvero leggermente superiore a quello dei modelli interni basati sugli stessi chip NAND MLC.

IL CRYSIS PC

Electronics Arts, nel tentativo di scongiurare l'esecuzione di *Crysis Warhead* su hardware inadeguato, ha deciso di sponsorizzare un PC "certificato" per il nuovo gioco della saga di Crytek. Al suo interno trovano posto un Core 2 e7300 a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e una GeForce 9800GT che dovrebbero, insieme, assicurare una fluidità non inferiore ai 30 FPS impostando il livello di dettaglio alto. Il PC in questione, prodotto da un'azienda americana scelta dalla stessa EA, non raggiungerà probabilmente il suolo europeo, ma può essere facilmente "emulato" spendendo meno di 700 euro.

LUCE LIQUIDA

L'americana Chilin Technology ha introdotto un sistema di raffreddamento a liquido per

ZOTAC 9800 GT

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 159,90

I produttori di schede video non hanno perso il brutto vizio di affibbiare ai loro prodotti nomi completamente fuorvianti.

Se, per esempio, avete notato sui listini hardware delle 9800 GT, non fatevi ingannare correndo a sostituire la vostra 8800 GT: vi trovereste con la stessa identica GPU, o quasi. Le uniche differenze vanno ricercate nel supporto alla tecnologie HybridSLI e HybridPower, a patto che siate dotati di una scheda madre compatibile. La proposta di Zotac, fortunatamente, si distacca leggermente dal modello di riferimento, e facendo parte della gamma AMP, è overclockata di fabbrica: il core e la RAM viaggiano a 100 MHz in più, e quindi rispettivamente a 700 MHz e 1 GHz. Per il resto, il chip è il solito G92, con un bus a 256 bit, 112 stream processor 16 ROP e 512 MB di RAM. Sicuramente è ancora una scheda in grado di dare parecchie emozioni, soprattutto se non si supera la risoluzione di 1280x1024, e alla cifra a cui è venduta è decisamente interessante (rispetto alla 8800 GT, che probabilmente calerà presto di prezzo), per quanto una Radeon 4850, venduta all'incirca allo stesso prezzo, sia in grado di garantire qualche FPS in più nella maggior parte delle situazioni, nonostante l'overclock di serie. Nella confezione è anche presente il gioco *XIII Century Death or Glory*, non certo in grado di spremere al limite le capacità della scheda, ma tutto sommato godibile, se siete appassionati del genere RTS.

GIOCHI COMPUTER

Non è una scheda nuova, ma una 8800 GT rimarchiata. Nonostante il prezzo allettante, non riesce a battere la Radeon HD 4850, pur avvicinandosi moltissimo grazie ai 100 MHz di overclock.

7 ½

GAINWARD HD 4850

- **Produttore:** Gainward
- **Distributore:** Gainward
- **Internet:** www.gainward.com
- **Prezzo:** € 149,90

SE Zotac fino a ora è rimasta fedele alla sola NVIDIA, Gainward ha preferito tenere il piede in due scarpe e ultimamente ha ripreso la produzione di VGA basate anche sui chip di ATI.

In questo caso, abbiamo una HD 4850 che riprende per filo e per segno il design di riferimento: il dissipatore è il medesimo, così come le frequenze di lavoro. L'azienda non ha nemmeno pensato ad aggiungere qualche software in regalo, e di conseguenza, l'enorme scatola che contiene la scheda include solamente i soliti adattatori VGA e HDMI. L'idea probabilmente era quella di offrire una buona scheda a giocatore al prezzo più basso possibile, e l'obiettivo è stato perfettamente centrato. La HD 4850 è attualmente la GPU col miglior rapporto qualità prezzo, e per 150 euro circa vi consente di giocare praticamente a tutti i titoli sul mercato senza rallentamenti, spesso anche ad alte risoluzioni.

Un leggero overclock inoltre (noi siamo arrivati vicino ai valori di una HD 4870, con l'esemplare in prova) permette di avvicinarla molto anche alla sorella maggiore, pur non essendo dotata delle GDDR5.

Volendo, è possibile affiancarne una seconda in modalità CrossFire, per raddoppiare la potenza con un investimento relativamente contenuto. In tal caso, è meglio sincerarsi di avere un alimentatore adeguato a reggere tale carico.

GIOCHI COMPUTER

La 4850 è una scheda 3D veramente interessante, capace di ottime prestazioni a dispetto del prezzo. Peccato per l'assenza di giochi a corredo della confezione.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

proiettori HD, pensato per ridurre il difetto maggiore di questi apparecchi, ovvero la bassa longevità delle loro lampade. Il risultato è un modello prodotto da Texas Instruments e capace di offrire una risoluzione di 1080p, un rapporto di contrasto di 100.000:1 e un valore di 600 lumen, raggiunti grazie a una lampada a LED chiamata PhlatLight, che assicura ben 50.000 ore di funzionamento. L'innovativo sistema di raffreddamento verrà proposto tramite licenza a tutti i maggiori produttori, fattore che ne dovrebbe facilitare la rapida diffusione.

SONY IDROREPELLENTE

Avrebbe destato maggiore attenzione nel periodo estivo, ma l'XDV-W600, la più piccola esponente della serie TV Sony Bravia, merita comunque una menzione. Basata su uno schermo da 4 pollici e su un sintonizzatore digitale portatile, la minuscola Bravia può riprodurre tutti i formati video più diffusi immagazzinandoli in una memoria interna da 2 GB, ma soprattutto ha la particolarità di essere resistente ai liquidi. Le specifiche IPX7 ne certificano il corretto funzionamento in un metro di acqua, per un tempo di circa 30 minuti. Caratteristica utile in spiaggia, considerando che lo standard IPX7 prevede la resistenza anche alla polvere e alla sabbia. Per ora, la vendita della XDV-W600 rimane limitata al solo Giappone.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

N95 8GB

- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 599

È vero, abbiamo recensito nel luglio 2007 il "vecchio" N95 di Nokia. Il "nuovo N95", di cui vi parliamo oggi, è invece un telefono del tutto rinnovato e, soprattutto, fa parte della ristretta lista di terminali "N-Gage Compatibili" appartenenti alla nuova (terza) serie N.

È bene precisare che l'N95 8GB non è un semplice remake del vecchio telefono del 2007: oltre ad adottare un nuovo firmware (insieme alla piattaforma N-Gage, il nuovo N95 monta una delle ultime versioni di Symbian, la 9.2) e una monumentale quantità di memoria interna (8 GB: non a caso, il telefono non dispone di slot aggiuntivi di memoria), il terminale di Nokia è dotato di una fotocamera digitale con autofocus e ottica Zeiss da 5 Megapixel, di radio FM stereo, di un ottimo GPS incorporato e, soprattutto, di un nuovo brillante display ancora più grande.

Lo schermo del N95 8GB, infatti, è di ben 2,8 pollici (contro i 2,6 di quello vecchio). Non si annotano, invece, cambiamenti degni nota per quanto riguarda la tastiera, anche se questa ci era sembrata più che convincente già nella precedente versione. Ricordiamo, infatti, che così come il suo antesignano, l'N95 è uno slide-up a doppia corsa. Così, facendo slittare la cover verso l'alto, potremo accedere al tradizionale tastierino numerico, mentre uno scivolamento verso il basso scoprirà il mini-tastierino riservato all'uso ludico e multimediale del telefono.

Il nuovo hardware dotato di acceleratore grafico, oltre a rendere fluida l'animazione dei giochi N-Gage e Java, ha il pregio di rendere assai più agile e veloce l'esecuzione delle "normali" applicazioni e dello stesso sistema operativo, facendo dell'N95 8GB uno dei terminali più veloci in circolazione, iPhone compreso. Unico neo, oltre al prezzo esorbitante, è la durata della batteria in dotazione (di soli 1200mAh), che garantisce a stento un'autonomia di un giorno intero.

L'N95 8GB è un cellulare bello, veloce e giocabile. Ma costa troppo e ha un'autonomia decisamente scarsa.

- Display perfetto
- Ideale per il gaming
- È troppo costoso
- Scarsa autonomia

Provato

TRANSFORMERS G1: IL RISVEGLIO

Su licenza dei "Transformers", intesi sia come giocattoli Hasbro, sia come serie animata o a fumetti, GLU aveva già realizzato un gioco di piattaforme, decisamente dimenticabile. Oggi, però, esce una nuova midlet che trae ispirazione da "G1", ossia la prima serie a cartoni animati, prodotta nel 1984 e trasmessa in Italia nell'85. Questa volta, la musica cambia: il gioco è molto bello, anche perché, abbandonato il genere piattaforme, gli sviluppatori di GLU hanno scelto di cimentarsi nel settore dei giochi strategici a turni. E *Transformers G1* è proprio questo: un riuscito strategico a turni, un po' sulla falsariga della serie *Advance Wars* di Nintendo, in cui ogni Autorobot è dotato di caratteristici poteri e di possibilità di movimento che lo rendono diverso da tutti gli altri. Ottima l'Intelligenza Artificiale. Se vi piacciono gli strategici, non lasciatevelo sfuggire.

Produttore:	GLU
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.glu.com

Uno strategico niente male, che strizza l'occhio ad *Advance Wars* di Nintendo. Gli appassionati lo ameranno! 8

Provato

TOY STORY MANIA

Non è la prima volta che Disney realizza un gioco ispirandosi all'attrazione di un proprio parco di divertimenti. Lo stesso accade anche con il cinema, basti pensare che "Pirati dei Caraibi" e "La Casa dei Fantasmi" sono entrambi tratti dalle omonime giostre di Disneyland. La storia si ripete: Toy Story Mania è, infatti, il nome di una delle ultime attrazioni recentemente apparse (lo scorso giugno) ai Disney's Hollywood Studios. Così come la giostra originale, *Toy Story Mania* è una midlet tecnicamente ineccepibile, ma evidentemente destinata a un pubblico di giovanissimi. Il gioco è, essenzialmente, una compilation di 5 minigiochi d'abilità ispirati ai due lungometraggi originali: Boot Camp e Wild West sono semplici giochi di mira, Space Range una sorta di futuristico gioco di basket, e così via. Bello, ma sconsigliato ai maggiori di 12 anni.

Produttore:	Disney/Living Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.livingmobile.net

Una compilation di minigiochi molto carina e firmata Disney, ma adatta solo a un pubblico di giovanissimi. 7

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

MEMORY CARD "GIOCOSE"

Già dall'anno scorso, PNY Technologies ha avviato la distribuzione di un prodotto singolare, destinato al popolo dei "giocatori col telefonino": sono normali microSD da 1 o 2 GB, ma con un gioco precaricato. La partnership con Gameloft ha portato a una sfornata di microSD con alcuni dei titoli di punta del colosso francese, come *Brain Challenge* o *Rayman: Raving Rabbids*. È stata invece annunciata, di recente, la partership con EAMobile, che permetterà agli utenti di acquistare direttamente un titolo a scelta del produttore americano. La formula proposta, questa volta, è però leggermente diversa: invece di trovare un gioco precaricato, si potrà scaricare direttamente la midlet sul proprio telefonino. A ogni microSD, infatti, sarà abbinato uno speciale codice stampato all'interno della confezione. Le card sono disponibili nelle versioni da 1 e 2 GB, al prezzo di euro 8,90 e 12,90.

UN SUCCESSO TUTTO ITALIANO

Avevamo già segnalato il primo MMORPG (di produzione italiana) disponibile per telefonino: *Ancient Legion*, sviluppato da DigitalFun, in esclusiva per i clienti Wind. La stessa DigitalFun comunica ora che, nel solo mese di agosto, il numero di pagine consultate nel sito wap ha superato il muro dei dieci milioni. *Ancient Legion Mobile* è un GdR multiplayer giocabile direttamente (e gratuitamente) online da cellulare senza dover scaricare alcun applicativo, che permette di immergersi in un mondo fantasy per competere in sfide, battaglie e tornei. È inoltre possibile frequentare la chat di gioco e arruolarsi in clan e gilde. Per chi lo desiderasse, sono disponibili (a pagamento) una serie di funzionalità fruibili via SMS. Per accedere al gioco, basta dotarsi di una simcard WIND e cliccare su *Ancient Legion* nell'area giochi del portale Wap e I-Mode.

IL TERZO INCOMODO

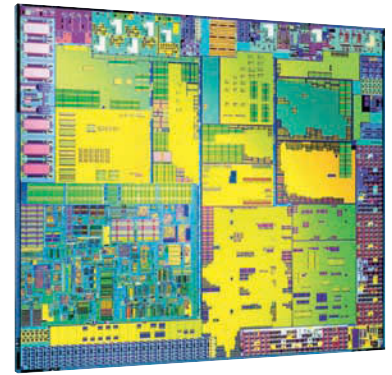
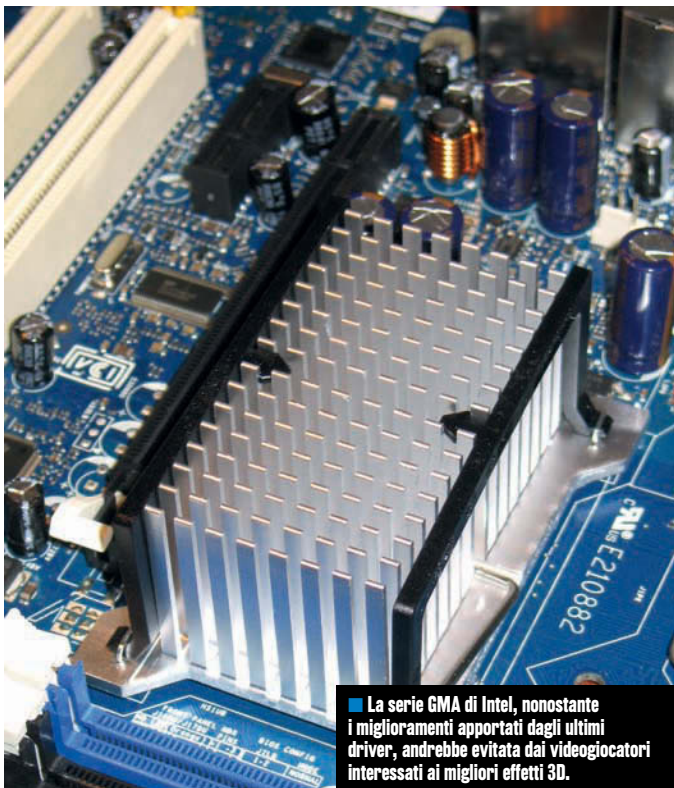
Diamo una prima occhiata a Larrabee, il processore con cui Intel vuole inserirsi nel decennale braccio di ferro tra ATI e NVIDIA.

NON SOLO PC

Voci non confermate sostengono che Intel stia corteggiando Microsoft nel tentativo di inserire una variante di Larrabee all'interno della prossima generazione di Xbox. Una soluzione che eleverebbe la longevità della console, offrendo ai programmatori l'opportunità di ottimizzare per anni il loro codice, e faciliterebbe la diffusione del corrispondente hardware tra i PC.

IL parco naturale di Larrabee, nello stato americano di Washington, pare rispecchiare l'approccio tenuto finora da Intel nei confronti del mercato delle GPU.

Il colosso dei processori non è mai sembrato particolarmente interessato all'inarrestabile gara tecnologica che ha visto emergere NVIDIA e ATI, a discapito di avversari valorosi quali 3DFX. Il suo approccio alle necessità di rendering di portatili e milioni di PC economici si è concretizzata in GPU minimali sul piano delle funzionalità e delle prestazioni. Una marea di chip denominati GMA che ha raggiunto tutti gli angoli del Globo, ma caratterizzata da prestazioni ben poco soddisfacenti in campo videoludico. Il più veloce e recente esponente della famiglia GMA, per esempio, è il GMA X4500HD che accompagna le schede G45: un processore che integra 10 unità di shading di generazione 4.0 operanti a 800 MHz, le cui performance potrebbero essere equiparate a quelle di un'economica GeForce 8400, se non fosse che i suoi driver sono ben lontani dal vantare una completezza comparabile a quella dei ForceWare e dei Catalyst.

Il risultato è che i GMA offrono una discreta accelerazione dei video in Full HD, risultando però compatibili solo con un ridotto numero di titoli, eseguibili al più basso livello di dettaglio e senza superare la risoluzione di 800x600.

La die di Larrabee non è ancora stata mostrata al pubblico, ma promette di raggiungere elevati livelli di densità dei transistor.

La serie GMA di Intel, nonostante i miglioramenti apportati dagli ultimi driver, andrebbe evitata dai videogiocatori interessati ai migliori effetti 3D.

NON PROPRIO UNA GPU

Nel corso del 2006, Intel iniziò a reclutare un numero sempre crescente di ingegneri hardware e software specializzati nella produzioni di processori "altamente paralleli", impegnandoli in un programma chiamato Larrabee.

Le poche informazioni provenienti dall'azienda produssero una ridda di ipotesi, alcune delle quali puntavano in direzione di un poco interessante coprocessore dedicato al calcolo scientifico. Nei primi giorni di agosto del 2008, la vera natura di Larrabee è stata ufficializzata, chiarendo una volta per tutte l'intenzione di Intel di mettersi in diretta competizione con ATI e NVIDIA nella produzione di GPU adatte all'esecuzione dei motori 3D più esigenti. Un obiettivo che avrebbe potuto richiedere anni, se Intel avesse deciso di percorrere la stessa strada dei blasonati avversari, responsabili di avere affinato per sette generazioni le proprie unità di gestione di texture, pixel e vertici, rendendole sempre più efficienti e programmabili.

Per questo motivo, Intel ha intrapreso

Intel ha acquistato l'intera software house al lavoro su *Project Offset*, probabilmente con l'intenzione di adattare il promettente motore 3D alle caratteristiche di Larrabee.

Questione di driver

Per assicurare la piena compatibilità di Larrabee con i giochi già esistenti, Intel ha creato un nuovo team dedicato esclusivamente allo sviluppo dei driver. A farne parte non sono gli ingegneri addetti alla programmazione degli attuali GMA, ma alcuni dipendenti di 3D Labs, coadiuvati da un manipolo di ex programmatori di videogiochi. Alcuni di loro hanno, nei propri blog personali, assicurato che Larrabee sarà efficiente quanto le soluzioni avversarie nell'esecuzione dei giochi basati sulle DirectX, nonché capace di accelerare meglio di GeForce e Radeon in presenza di eventuali configurazioni multi GPU.

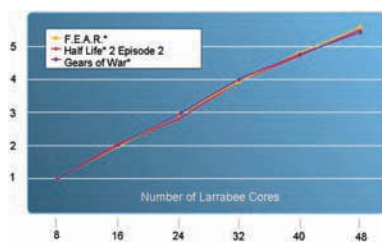
Shader a confronto

Paragonare Larrabee con le architetture di NVIDIA e ATI è difficile, dato che GeForce e Radeon dedicano molti dei loro transistor all'esecuzione di specifiche funzioni 3D, laddove il processore di Intel integrerà solo alcune funzioni fisse per il texture mapping e l'applicazione del filtro trilineare. È però interessante notare come Intel abbia intrapreso la strada opposta rispetto a NVIDIA, creando un numero ridotto di core capaci di effettuare 16 operazioni per ciclo di clock, mentre i 240 Streaming Processor di NVIDIA possono eseguire una singola operazione a ogni ciclo. A metà strada c'è l'approccio di AMD, i cui Radeon X4700 sono composti da 160 Streaming Processor in grado di eseguire 5 istruzioni per ciclo di clock.

una direzione diametralmente differente, adattando la sua esperienza nel campo delle CPU ai compiti richiesti a una GPU. Decisi a inserire in una singola die quanti più core possibile, gli ingegneri hanno recuperato il design del P54C, uno degli originali Pentium del 1994. All'interno di un singolo Larrabee prodotto con processo a 45 nm troveranno posto 24 o 32 di questi core, aggiornati in modo da supportare le estensioni EM64T dedicate all'esecuzione di programmi a 64 bit, ma soprattutto arricchiti da un'unità di calcolo vettoriale capace di eseguire 16 operazioni a ogni ciclo di clock.

L'utilizzo di un'architettura totalmente volta all'esecuzione dei calcoli in virgola mobile (guarda caso, quelli più utilizzati in fase di rendering 3D) non trasforma Larrabee in una vera e propria GPU, quanto in una CPU estremamente specializzata. Il suo promettente design potrebbe essere impiegato per eseguire, poco efficacemente, qualsiasi tipo di programma o sistema operativo, ma le sue vere qualità si evincono dalla facoltà di eseguire 384 o 512 calcoli con precisione a 32 bit per ciclo di clock, laddove le unità SSE dei Core 2 quad, nello stesso lasso di tempo, riescono a eseguirne solo 16.

ALIMENTARE IL MOSTRO

Il problema principale delle architetture multicore consiste nel coordinare efficacemente il lavoro di tutti i nuclei operativi, evitando che alcuni di loro rimangano privi di dati da elaborare. Le caratteristiche del bus di comunicazione tra Larrabee e la memoria video non sono ancora state rivelate (anche se, probabilmente, Intel ricorrerà al classico binomio 256 bit e GDDR5), però è certo che al suo interno il chip integrerà un "ring bus" ad anello molto simile a quello implementato da ATI nei Radeon X1900 e X2000.

La sua ampiezza di 512 bit, unita a una frequenza che dovrebbe aggirarsi, come il resto della GPU, ben al di sopra dei 2 GHz, riuscirà a mantenere piene le numerose memorie cache, capaci d'immagazzinare, tra primo e secondo livello, 288 KB di dati e istruzioni per ogni core. Larrabee sarà quindi munito, complessivamente, di 6 o 8 MB di cache, i cui dati potranno essere passati da un core all'altro grazie al ring bus. A completare il tutto sarà una particolare forma di HyperThreading, che moltiplicherà ogni core per 4 agli occhi dei driver, riducendo i tempi di inattività delle unità di elaborazione anche grazie a una particolare suddivisione delle matrici, che saranno proposte alla GPU esclusivamente in formato multiplo di 16.

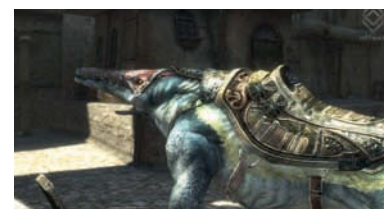
Il risultato di tanto parallelismo si rifletterà, secondo Intel, nella capacità di eseguire le normali applicazioni DirectX e OpenGL con un'efficienza comparabile a quella offerta dalle migliori soluzioni di ATI e NVIDIA. Durante l'ultimo SIGGRAPH, l'annuale conferenza dedicata alle tecnologie 3D, è stato mostrato un grafico relativo alle prestazioni offerte da un prototipo di Larrabee operante alla velocità di 1 GHz, che tramite 25 core dovrebbe riuscire a produrre 60 FPS al secondo in *Gears of War* alla risoluzione di 1600x1200. Un dato promettente – soprattutto considerando che la versione definitiva del processore dovrebbe operare a frequenze molto più elevate – ma da prendersi con le dovute precauzioni , visto che Intel non ha fornito informazioni riguardanti il livello di dettaglio scelto.

■ **Il grafico mostrato da Intel sottolinea la crescita in termini di prestazioni offerta dall'aumento delle unità di elaborazione. Con 25 core a 1 GHz, *F.E.A.R.* e *Half-Life 2* dovrebbero superare i 60 FPS alla risoluzione di 1600x1200 con AntiAliasing 4x.**

MASSIMA LIBERTÀ

Essendo una CPU impegnata nell'emulazione dei compiti di una GPU, Larrabee promette di offrire ampia libertà di programmazione ai creatori di motori 3D. I suoi driver la renderanno una normale GPU agli occhi del sistema operativo, ma Intel offrirà gratuitamente agli sviluppatori di giochi dei compilatori capaci di gestire liberamente le immense risorse di calcolo del processore, di fatto slegandolo dai limiti delle DirectX.

In pratica, non sarà più necessario aspettare l'arrivo di una nuova generazione di shader per ottenere un particolare effetto o filtro visivo: basterà un aggiornamento dei driver o, ancor più efficacemente, l'intervento di guru quali John Carmack e Tim Sweeney, per avere motori 3D software dotati di caratteristiche peculiari e all'avanguardia. Un'eventualità auspicata dalla stessa Intel, che ha assegnato a Micheal Abrash (un veterano dell'industria, noto per aver partecipato alla creazione di *Quake* e di *Unreal Tournament 2004*) il compito di definire il set d'istruzioni aggiuntive del processore, così da assecondare al meglio le esigenze degli sviluppatori.

Larrabee troverà posto sulle schede PCI-E e sulle motherboard del 2010. La sua natura multiforme potrebbe trasformarlo in un processore da sogno per i videogiocatori, capace di generare effetti visivi ogni volta diversi e pronto ad accelerare al meglio funzionalità collaterali quali la fisica. Il suo approccio all'accelerazione dovrebbe essere accolto con entusiasmo dai programmatori, ma la sua diffusione sarà strettamente legata alla capacità di eseguire al meglio i giochi già esistenti. Non rimane che attendere e sperare che la corsa al miglior 3D acquisti un nuovo, temibile, concorrente. GIOCHI COMPUTER

■ **Gli sviluppatori di motori 3D potranno, tramite Larrabee, sperimentare nuovi effetti visivi, senza dover attendere l'arrivo di una nuova generazione di shader e avendo come unico limite le prestazioni.**

RENDERING ACCODATO

I driver di Larrabee utilizzeranno un sistema di rendering di tipo tiled, simile a quello già visto in passato sulle schede Kyro PowerVR. Grazie a questo, le unità di calcolo saranno impegnate esclusivamente dal rendering degli oggetti visibili sullo schermo, ignorando in tempo reale quelli nascosti alla vista del giocatore. Un'implementazione complessa e non del tutto compatibile con le DirectX 10, che ben sottolinea quanto Intel ci tenga a non sfigurare nei primi benchmark.

CPU LONGEVA

Non è la prima volta che Intel riesuma dai propri archivi l'architettura degli originali Pentium. Il P54C a 75 MHz, infatti, ha trovato posto in alcuni satelliti civili e in molte apparecchiature militari di inizio secolo in una versione *rad hard*, ovvero resistente alle radiazioni riscontrabili all'esterno della atmosfera terrestre o prodotte dalle armi nemiche.

Il Sistema GIUSTO

Il comparto CPU delle tre configurazioni si aggiorna, arrivando a contemplare un modello a 3 GHz per il Sistema base. I due Radeon 4870 in Crossfire del mese scorso sono rimpiazzati, invece, da una singola 4870X2, che grazie a ben 2 GB di GDDR2 risulta essere la compagna ideale dei monitor di grandi dimensioni.

CREPUSCOLO MAGNETICO

La diffusione dei Solid State Drive (SSD), gli hard disk basati su memorie flash e non sui classici piatti magnetici presenti in tutti i PC costruiti negli ultimi 15 anni, si accinge a esplodere. Lo sostiene Intel, che durante l'ultimo Developer Forum ha presentato una linea di SSD basata su memorie NAND di tipo Multi-Level Cell. Una scelta dettata dal desiderio di creare unità da 80 e 160 GB dal prezzo abbordabile, adatte a trovare inizialmente posto nei portatili di fascia medio-alta. I chip Multi-Level Cell offrono velocità di scrittura inferiori a quelle dei più costosi Single-Level, ma risultano comunque adeguati alle esigenze dei giocatori, che apprezzeranno i 250 MB al secondo raggiungibili in fase di caricamento dei livelli. Intel produrrà internamente i chip NAND utilizzati dalle sue unità, un fattore che, abbinato alla potente "macchina di marketing" del gigante americano, potrebbe accorciare significativamente i tempi che dividono le nostre tre configurazioni dall'adozione di dischi SSD.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9770 € 1250**
Socket 775, 3,2 GHz, quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.600 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8600 € 220**
Socket 775 – 3,33 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

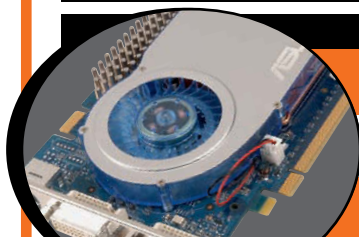
■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8400 € 130**
Socket 775 – 3,00 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I quattro core del Sistema ideale, lanciati al di sopra dei 3 GHz e accompagnati da ben 12 Mb di cache, sono pronti a "macinare" senza indugio i calcoli di qualsiasi motore fisico, facendo del multitasking spinto il proprio punto di forza. I due sistemi più economici sono ancora legati ai dual core, ma eseguono tutti i giochi odierni con estrema efficienza.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon 4870 X2 € 440**
750 MHz core – 2 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 512 bit (2x256) – 1600 (800x2) shader 4.1

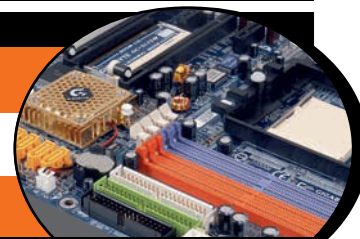
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 220**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

Due GPU operanti sulla medesima scheda, caratterizzata anche da 2 GB di GDDR5, animano le prestazioni 3D del Sistema ideale, che può permettersi di eseguire tutti gli ultimi giochi alle più alte risoluzioni. I Radeon delle configurazioni più economiche non sono comunque da meno: supportano tutti i più recenti effetti di rendering e risultano adeguati alle risoluzioni dei pannelli da 22 e 24 pollici.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: GigaByte GA-X48T-DQ6 € 240**
Intel X48 – socket 775 – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 8 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70**
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

Le due configurazioni più costose supportano il CrossFire di ATI, ma solo la scheda madre del Sistema ideale offre 32 canali PCI-E alle due VGA, distinguendosi dai modelli più economici anche grazie al supporto delle DDR3 . La Asus e la AsRock non sono da meno sul piano della versatilità, assicurando il corretto funzionamento di tutti i Core 2 a 45 nm con FSB a 1.600 MHz.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB OCZ PC3 16000 Platinum XTC € 350**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-28 a 2000 MHz – 1,8v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC – 8500 € 120**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,2v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB Geil Ultra CL4 € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Le DDR3 con frequenza 2 GHz sono le compagne ideali dei quad core più affamati di dati, e lo rimarranno fino all'arrivo delle prime piattaforme munite di triplo canale di comunicazione con le memorie. Le DDR2 rimangono, invece, più che adeguate ai dual core, soprattutto visti i loro ottimi prezzi, che permettono al Sistema ideale di abbattere la barriera dei 2 GB, a tutto vantaggio degli OS a 64 bit.

CASSE

SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

MONITOR

SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 240
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA munite di uscita DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali leggermente inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare

SCHEDA AUDIO

SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 149
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

ALIMENTATORE

SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

DISCO FISSO

SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 110
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 70
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.237	€ 1.500	€ 875
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

METALLO PESANTE

Mentre i produttori di hardware si ingegnano nel tentativo di ridurre i consumi, i videogiocatori più appassionati assemblano configurazioni munite di due o tre veloci VGA. Ecco tre case adatti ad accogliere l'hardware più potente.

Zalman GT-1000
€ 380

Pareti di alluminio spesse 4,5 mm, utili a dissipare il calore prodotto dai componenti più bollenti, e design pensato per facilitare frequenti upgrade: uno dei case più apprezzati dagli smanettoni che vogliono evitare l'ingombro dei full tower.
www.zalman.co.kr

Thermaltake Kandalf LCS VD4000BWS
€ 240

Un full tower di ampia capacità, completo di pompa e serbatoio, pensato per chi punta al raffreddamento liquido. Il design del waterblock lo rende compatibile sia con i socket 775, sia con l'AM2 dei Phenom.
www.thermaltakeitalia.com

CoolerMaster Stacker 831 SE
€ 200

13 sedi per i dischi, 7 ventole di serie e tutto lo spazio richiesto dalla presenza di VGA e CPU multiple. Compagno ideale delle piattaforme SkullTrail, non teme la presenza di 3 GTX280, accogliendo anche le PSU più voluminose.
www.coolermaster.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

FUGACE GIOVINEZZA

Trovo che si sia qualcosa di particolarmente bello nelle mail provenienti da ragazzi che, utilizzando magari i PC dei loro genitori, tentano di avviare correttamente i grandi classici del passato. Sfruttare una configurazione modellata sui compiti da ufficio per eseguire *Mafia* o uno degli ultimi episodi di *Monkey Island* denota la maturità dei nostri giovani lettori, che riescono a vedere ancora il divertimento dove non risiedono complessi effetti di shading. Ed è bello pensare che, spesso, i fondamenti delle carriere del futuro nascano proprio da questo: il desiderio di vedere un vecchio gioco per Windows 95 funzionare ancora con l'ultimo sistema operativo a 64 bit.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

Disattivando l'HDR e installando i driver più recenti, *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* può essere eseguito anche da una vecchia GeForce Go.

NOTEBOOK CRITICO

Esiste, nella fascia di prezzo inferiore ai 1.500 euro, un portatile capace di eseguire fluidamente *Crysis*?

Tommy

È la GeForce 9600m GT a fare da spartiacque tra le GPU per notebook capaci di far girare decentemente *Crysis* e quelle assolutamente inadatte al capolavoro di Crytek. La GeForce in questione è comunque adeguata a un'esecuzione che non contempli l'utilizzo del più alto livello di dettaglio, soprattutto superando la risoluzione di 1366x768. Il portatile per giocatori MSI GX400 è uno dei tanti a ospitare la 9600m, ma volendo puntare su modelli meno costosi, non posso che consigliarti di prendere in considerazione il Toshiba Satellite X200-24 e l'Asus G2sg, che, sfruttando delle meno recenti 8600m GT, rappresentano la base minima per l'esecuzione dei giochi più recenti. Per quanto riguarda la CPU, qualsiasi Core 2 o Turion a 2,2 GHz risulterà più che adeguato, considerando che, nelle configurazioni dei notebook, a fare da collo di bottiglia è sempre il processore grafico. Prima di procedere all'acquisto, ti consiglio comunque di verificare, nel momento in cui leggi, la disponibilità dei primi portatili dotati di tecnologia XGP di ATI, che spostando la GPU all'esterno del notebook (grazie a un connettore proprietario e all'utilizzo del veloce bus PCI-E 2.0), ti offrirebbe delle possibilità di upgrade futuri e una maggiore autonomia durante le sessioni di lavoro. Attualmente, il Fujitsu Siemens Amilo SA3650 sembra essere l'unico portatile munito della necessaria porta, ma la sua disponibilità sul suolo italico pare ancora "sfuggente".

FORCEWARE RADIOATTIVI

Sul mio Pavillion DV6000 con Turion 64 X2, Windows XP e GeForce Go 7200, gli oggetti che si stagliano contro il cielo di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* lasciano delle scie colorate simili a quelle visibili nel solitario di Windows quando si vince la partita.

Alessandro

La tua GPU rappresenta la base minima di esecuzione del gioco in modalità DirectX 9, ovvero con gli effetti di illuminazione dinamica HDR attivati. Per prima cosa, ti consiglio di disattivare tale effetto dal menu **Impostazioni video**, in modo da eseguire il rendering DX 8, che dovrebbe offrire prestazioni decisamente migliori sulla tua configurazione. Il passaggio successivo riguarda l'aggiornamento dei driver video, fattore in cui il supporto di HP riguardante il tuo Pavillion non brilla particolarmente. Se vuoi liberarti dei ForceWare di agosto 2006, la soluzione migliore consiste nel visitare il sito **www.laptopvideo2go.**

Chrome, il browser di Google

Tra Safari, Firefox, Opera e la beta di Internet Explorer 8, le esigenze di navigazione in Internet degli utenti PC sembrerebbero ampiamente soddisfatte. I browser gratuiti elencati hanno i propri punti di forza rispettivamente nella velocità di rendering, nella configurabilità e nell'integrazione dei servizi di mail e chat. Ciononostante, l'arrivo del primo browser prodotto da Google merita di essere ben sottolineato, anche perché aggira uno dei limiti maggiori di quelli moderni: la congestione della RAM nel momento in cui si aprono contemporaneamente numerosi tab. Chrome evita che le pagine bloccate a causa di plug-in non ben programmati alterino il funzionamento dell'intero browser, dedicando a ogni sito visitato un differente task, scarica periodicamente una lista aggiornata dei siti contenenti codice maligno, ed è estremamente veloce in presenza di processori dual o quad core. La sua compatibilità con i plug-in deve essere ancora perfezionata, ma la comodità di ritrovare le pagine visitate più spesso in versione thumbnail all'apertura del browser basterebbe, da sola, a giustificare l'installazione dell'attuale beta, scaricabile dall'onnipresente pagina bianca di Google.

com, specializzato nel modificare i più recenti driver di NVIDIA in modo da renderli installabili su tutte le GeForce uscite negli ultimi 3 anni. Ci troverai i ForceWare 177.92, ovvero i più aggiornati per Windows XP, che dovrebbero migliorare drasticamente la resa di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* sul tuo sistema, sebbene la sezione dedicata alle GeForce Go 7200 non abbia subito grandi modifiche dai tempi della versione 156 dei driver, pubblicata a settembre 2007.

SURROND DELUDENTE

Il Realtek integrato nella mia Asus P5K Pro invia correttamente il segnale audio al set di speaker 5.1 soltanto durante i test. Quando lancio la riproduzione di un brano o di un video, il sonoro proviene solo dalle due casse frontali anteriori. Ho provato a utilizzare l'opzione "riempimento casse", ma tutto ciò che ottengo è un suono distorto.

Massimo

Nella mail non specifichi il sistema operativo da te utilizzato, ma altre domande simili mi fanno pensare che tu stia utilizzando Windows Vista 64 e un set di speaker analogici. I responsabili del problema sono i driver di Realtek, in grado di gestire senza problemi le tracce multicanale, ma incapaci di riprodurre su tutti i satelliti il segnale stereo, soprattutto in presenza dei codec ALC 885. L'opzione riempimento casse da te scelta espande il segnale stereo sui due canali posteriori. In questo frangente specifico, però, l'implementazione software di Realtek non è efficiente quanto quella CMSS di Creative, producendo risultati mediocri. Se il problema non viene risolto dall'installazione dei driver R2.02, scaricabili all'indirizzo **www.realtek.com/downloads**, non ti rimane che armarti di pazienza o, in alternativa, di un'economica X-Fi Xtreme Audio, che al costo di 40 euro ti offrirà un audio più adeguato ai tuoi speaker.

OVERCLOCK SMEMORATO

Non riesco a overclockare il mio Core 2 Q6600. Le impostazioni nel BIOS della mia Asus P5N32-E SLI scompaiono al riavvio del sistema, vanificando ogni sforzo. Ho provato ad aggiornare il BIOS, ma l'operazione fallisce davanti a un errore di Asus update.

Jason

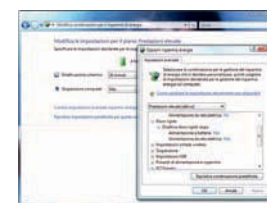
Il BIOS della P5N32-E comprende, come gran parte delle schede rivolte ai videogiocatori, una utility pensata per facilitare gli aggiornamenti del software contenuto nel CMOS. Nel caso della Asus, si chiama EZ flash e, una volta lanciato, può accedere all'hard disk o alla chiavetta USB contenente l'immagine binaria del più recente BIOS scaricato dal sito del produttore. Il 1503 elenca, tra le sue correzioni, proprio un problema riguardante l'impostazione delle frequenze della CPU; di conseguenza, dopo l'aggiornamento, quello che dovresti fare è raggiungere la sezione **Advanced/FSB & Memory config** e impostare su **Unlinked** la voce **FSB – Memory clock mode**, in modo da elevare liberamente il bus della CPU senza che ciò influenzi la RAM. Aumentando a piccoli passi il valore FSB MHz del Q6600, potresti così avvicinarti alla soglia dei 3 GHz da te tanto agognata, senza perdere le impostazioni al riavvio. Sappi, comunque, che uno dei sistemi di protezione della scheda prevede il ripristino delle frequenze di default nel momento in cui l'eccessivo overclock dovesse riflettersi in un mancato boot.

SONNO PROFONDO

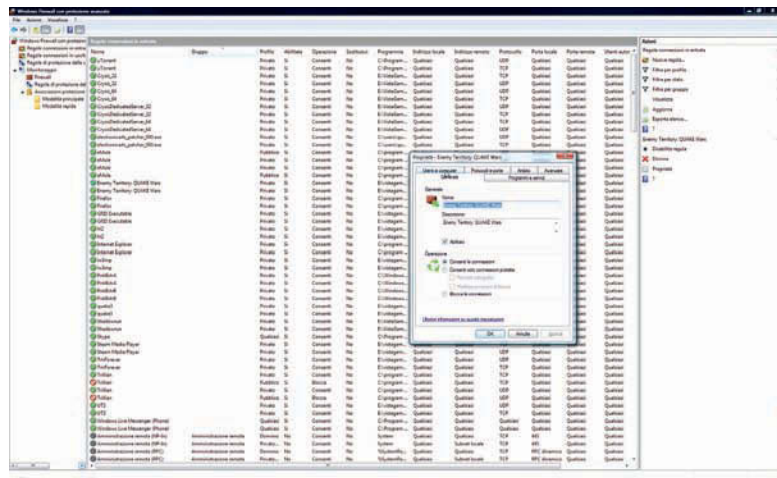
Il mio PC basato su Core 2 E8400, 2 GB di Dominator e Radeon X1950 sembra "addormentarsi" per 4-5 minuti dopo aver visualizzato il desktop.

Paolo

La schermata riportante i processi attivi all'avvio del tuo PC segnala l'attivazione del gestore della lingua di Office, un acceleratore Web dedicato alla tua vecchia connessione analogica, gli immancabili componenti del Catalyst Control Center e. . . un processo Rundll32.exe sotto cui potrebbe nascondersi un temibile worm. Una scansione da parte di un buon Antivirus (apparentemente assente nella tua configurazione software) dovrebbe eliminare il problema, che però potrebbe essere slegato dalla letargia successiva all'avvio. In assenza di ulteriori informazioni, ti suggerisco di disattivare il risparmio energetico dell'hard disk, entrando nella sezione **Opzioni risparmio energia** del **Pannello di controllo** e modificando le impostazioni della combinazione **Bilanciato**. Il tutto perché alcune unità non reagiscono prontamente al calo degli RPM dettato da Windows Vista, producendo dei sistemi singhiozzanti o, come nel tuo caso, addirittura sonnolenti.

Un BIOS poco aggiornato può rivelarsi nemico dell'overclock, dimenticando le impostazioni scelte manualmente dall'utente.

Il risparmio energetico, se applicato agli hard disk, può produrre PC particolarmente poco reattivi.

Solo per esperti Il firewall segreto di Vista

Nello scorso numero di GMC, abbiamo sottolineato la scarsa utilità di mantenere attivi contemporaneamente il firewall software del sistema operativo e quello hardware del browser, consigliando la disattivazione del secondo nel momento in cui ci si accinge a ospitare delle partite in rete. Un'operazione che riduce lievemente il livello di protezione del sistema, ma facilita le operazioni di connessione, soprattutto se si utilizza il Firewall "segreto" di Windows Vista, avviabile scrivendo semplicemente **firewall** nella casella ricerca del menu **Start**.
Il Firewall con protezione avanzata non è un programma differente rispetto a quello elencato dalla sezione **Centro di sicurezza** del **Pannello di controllo**, ma offre un'interfaccia notevolmente espansa rispetto a quest'ultimo. Nella finestra principale è possibile scegliere tra tre diversi profili (Pubblico, Privato e di Dominio), liberamente configurabili in modo da risultare rispettivamente adeguati all'utilizzo del PC in luoghi pubblici (aeroporti, Internet Cafè), in casa e in presenza di una rete aziendale munita di firewall hardware. In ogni profilo è possibile scegliere se bloccare tutte le connessioni o solo quelle in entrata.
La gestione delle regole (ovvero, le eccezioni offerte ai programmi e ai giochi online) è particolarmente potente: a ogni eseguibile si può assegnare piena libertà di connessione, o limitare il transito dei dati ad alcune specifiche porte. È poi possibile legare ogni regola a un unico Account, a tutto vantaggio dei genitori che non vogliono limitare il gioco offline dei figli, ma non hanno abbonamenti di tipo flat. I profili creati sono infine esportabili, per la felicità di chi detesta dover ricreare tutte le eccezioni dopo ogni formattazione.

Il firewall nascosto di Windows permette una personalizzazione più profonda delle connessioni offerte alle applicazioni.

SOTTILE DUBBIO

Quale Monitor mi consigli di acquistare tra il Samsung 245T, l'Eizo 2441W e il BenQ V2400W, considerando che punto a ottenere velocità di risposta, fedeltà cromatica e bassi livelli del nero?

Mario

Difficile paragonare tre prodotti di così diverso prezzo, evidentemente rivolti a fasce di utenti ben differenti. L'Eizo utilizza un pannello eccellente sul piano cromatico, accompagnato da alcune funzioni quali un KVM integrato, che lo rendono la periferica di visualizzazione perfetta per chi alterna il gioco al lavoro su due PC diversi, svolgendo magari dei compiti di fotoritocco. Il suo prezzo, ben superiore ai 1.000 euro, rispecchia una natura semiprofessionale, fattore che lo rende poco proponibile a chi ha interessi esclusivamente ludici. Il Samsung 245T, invece, può essere facilmente considerato il miglior schermo a 24 pollici presente sul mercato: una gamma di colori prossima al 97% dei valori NTSC e una funzione chiamata Motion Picture Acceleration rendono il suo pannello S-PVA tanto spettacolare nel riprodurre i film, quanto reattivo nei giochi, elevando la frequenza di aggiornamento dello schermo a 120 Hz. Il BenQ, decisamente più economico e presente nella configurazione media della nostra rubrica Il Sistema Giusto, utilizza un comune pannello TN caratterizzato da angoli di visione laterale inferiori e livelli del nero meno scuri, ma ha dalla sua un eccellente design e un prezzo competitivo, che si riflette in immagini comunque soddisfacenti per chi guarda film compressi e non, sfruttando l'ottima velocità dei cristalli durante gli scontri di *Team Fortress 2*. Il fattore determinante è, quindi, il budget: il Samsung rimane la scelta migliore se ritieni che la spesa aggiuntiva, sacrificata sull'altare della fedeltà cromatica, sia giustificata. Tutti i modelli elencati integrano, comunque, prese DVI, VGA e HDMI supportando la modalità di visualizzazione con rapporto 1:1, indispensabile nel caso si voglia sfruttare senza distorsioni il segnale a 1080 linee prodotto dalla PS3 e dai lettori HD.

FRONTE BLOCCATO

Lanciando *Call of Duty 2* da Steam posso giocare regolarmente la sezione single player, ma il titolo si blocca durante il caricamento dei livelli multiplayer. Il problema non si presenta se scelgo la modalità sicura, ma certo non vorrei ridurmi a giocare a 640x480.

Luigi

Il blocco di *CoD 2* sui PC più recenti angustia tanti giocatori da molto tempo. Purtroppo, non sembra esserci una singola soluzione, ma più stratagemmi legati alle varie configurazioni software. I possessori di Pentium D ottengono la stabilità abbinando l'eseguibile **CoD2.exe** a uno solo dei due core disponibili. Un'operazione effettuabile in modo definitivo utilizzando il programma ImageCFG.exe, scaricabile dall'indirizzo **www.robpol86.com/pages/imagecfg.php**. Una volta copiato il programma nella cartella **Windows\System 32**, è necessario aprire la console di Windows scrivendo **CMD** nella casella **Esegui**, e inserendo il comando **imagecfg –a 0x1** seguito dal percorso completo che porta all'eseguibile CoD2.exe (probabilmente, **C:\programmi\Steam\steamapps\common\Call of duty 2\CoD2.exe**). Chi è equipaggiato con Athlon X2 e Phenom può ottenere lo stesso risultato scaricando i driver della propria CPU dal sito di supporto AMD, mentre, nel tuo caso, la prima cosa da verificare è che il blocco non si ripresenti disattivando ogni tipo di accelerazione audio dal pannello di controllo. Il corretto funzionamento della modalità sicura è, d'altronde, segno evidente di un'incompatibilità con qualche driver troppo aggiornato rispetto al vecchio codice del gioco.

SOS Rapido Risposte brevi

Lo splendido *Mafia* può essere eseguito anche sui PC più recenti, facendo uso di alcuni stratagemmi.

D Possiedo un Athlon XP 2800+ con 2 GB di RAM DDR 400 e un Radeon 9200, che vorrei sostituire con un 4870.

Marco

R La tua vecchia scheda madre è priva dell'indispensabile slot PCI-E, di conseguenza la tua scelta può limitarsi solo alle VGA AGP. In commercio, sono facilmente reperibili delle 3850 munite del vecchio connettore, ma la loro efficienza verrebbe vanificata dalla lentezza dell'Athlon, che è anche privo delle istruzioni richieste dagli ultimi Catalyst. Considerando la qualità dell'alimentatore e il quantitativo di DDR già in tuo possesso, ti consiglio di cercare nel mercato dell'usato delle schede nForce 4 complete di Athlon 64 o 64 X2, che ti permetterebbero di sfruttare meglio i nuovi Radeon 4850, senza costringerti a cambiare anche la RAM.

D Da quando ho formattato, non posso più accedere alle periferiche di archiviazione USB, che non compaiono in Risorse del computer.

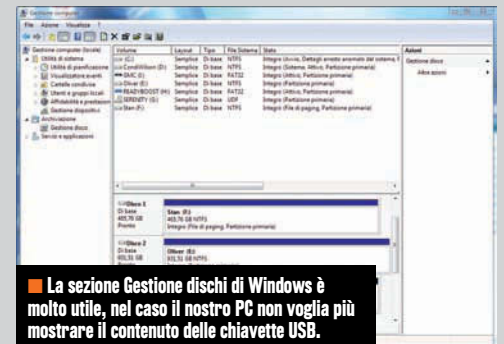
MF

R Sembra che il bug colpisca gli utenti che hanno assegnato alle loro chiavette USB delle lettere immediatamente successive a quelle destinate agli hard disk e alle unità ottiche. Per aggirare il problema, è necessario entrare nella sezione **Strumenti di amministrazione** del **Pannello di controllo** e scegliere l'opzione **Gestione computer**. Nella sottosezione **Gestione dischi**, le periferiche di archiviazione USB verranno correttamente elencate, di conseguenza sarà possibile selezionarle con il tasto destro e puntare sull'opzione **Cambia lettera e percorso dell'unità**. Scegliere una delle ultime lettere dell'alfabeto provocherà l'immediata comparsa dell'unità in Risorse del computer.

D L'installazione del vecchio *Mafia* si blocca durante la copia dei file contenuti nel secondo CD.

Giovanni

R Solitamente, il problema è prodotto da un'incompatibilità con le più recenti versioni di InstallShield. Raggiungi la cartella **Programmi\Common files** e rinomina la cartella InstallShield in **InstallShield_vecchia** per il tempo necessario a completare l'installazione. Se lo stratagemma non va a buon fine, copia tutti i file dei 3 CD sull'hard disk, avendo cura di metterli in un'unica cartella, e lancia l'eseguibile deputato al setup.

I Radeon AGP di ultima generazione non sono più utilizzabili con i vecchi Athlon XP, a causa del mancato supporto delle istruzioni SSE2 e SSE3 da parte di questi ultimi.

La sezione Gestione dischi di Windows è molto utile, nel caso il nostro PC non voglia più mostrare il contenuto delle chiavette USB.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile (nero) · Sconsigliato (rosso) · Accettabile (giallo) · Ottimale (verde)

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC Acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Catturare e conservare gelosamente le immagini dei giochi da recensire. Poi, però, l'oblio ha la meglio.
Gioco Preferito: *iRacing*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Citare Sun Tzu mentre si lancia all'assalto dell'ennesimo involtino primavera.
Gioco Preferito: *The Witcher Enhanced Edition*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Fomentare il maestro Pape, proponendogli scellerate spedizioni nell'Area 51 e filmati di dubbia moralità.
Gioco Preferito: *rFactor*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Citare l'immortale Enrico Pallazzo, nei momenti di difficoltà della redazione, sotto assedio dall'Area 51.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Inviare con tempi mediterranei i suoi testi dalla soleggiata Trinacria. Un po' a pezzi... in tutti i sensi.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Sia gloria alla Bomba

Essa non ha lingua né parola, eppure la sua voce è udita da tutti.

DA quando la scienza ha conosciuto il peccato, per citare il fisico Julius Robert Oppenheimer, l'incubo nucleare è entrato nell'immaginario collettivo. L'uomo ha tentato di esorcizzarlo in molti modi diversi, ma la storia (o il destino) non ha perso occasione per riproporlo in tutta la sua drammatica e disarmante evidenza.

Tra le visioni del dopobomba che hanno lasciato un segno nella nostra fantasia di videogiocatori c'è *Fallout*, il GdR di Interplay grazie a cui abbiamo imparato a conoscere le Vault e il Pip-Boy. Chi si fosse perso per strada (stiamo parlando di una serie che ha debuttato nel 1997) potrà ritrovare la retta via grazie all'ultimo capitolo, *Fallout 3*, brillantemente realizzato da Bethesda.

Con la luce di cento soli, *Fallout 3* ha spazzato via le ombre che l'avvolgevano e i timori degli appassionati più pessimisti. Il suo boato è destinato a scuotere le fondamenta del genere Gioco di Ruolo. L'inarrestabile Paolo Paglianti ha dunque sfidato lo scenario postapocalittico che circonda il rifugio sotterraneo di GMC, fino a raggiungere una delle Vault segrete di Bethesda. Lì, ha messo alla prova il terzo episodio di *Fallout*, affrontando le insidie celate nelle aree e nei dintorni di Washinghton D.C. Per ripercorrere i suoi passi e scoprire i segreti del futuro postnucleare, non serve che indossare la tenuta anti-radiazioni e voltare pagina: c'è una recensione da 10 megatoni!

E quando i peggiori angeli della natura umana non sono sufficienti a fare piazza pulita della nostra specie, ci pensano gli abitanti di altri pianeti. *Crysis Warhead* ci farà tornare sull'isola di Crytek, tra esercito della Corea del Nord e alieni poco amichevoli. A chi potevamo affidare un incarico tanto delicato? Ma naturalmente al nostro Alberto "Pape" Falchi, il quale ha indossato la sua tuta potenziata e si è gettato in questa "espansione a sorpresa" del primo *Crysis*. Ha scoperto troppo tardi che Delta Force non è una nuova marca di birra...

Se si parla di uomini in tuta, è difficile non pensare a Batman. Più precisamente, a un Uomo Pipistrello tutto di LEGO. TT Games si è cimentata con "Star Wars" e "Indiana Jones" lasciandoci soddisfatti. Ora non resta che scoprire se le promesse di rinnovare una formula di gioco ormai pluricollaudata sono state mantenute con *LEGO Batman – Il Videogioco*. Seguiteci alla bat-caverna!

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 68

pag. 82

pag. 86

pag. 90

pag. 94

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie interminabili vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo", per raccontargli le imprese di Undertaker.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
Gioco Preferito: *Brothers in Arms*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max al lavoro*

■ Boom! Una fucilata in testa e il mutante è un lontano ricordo, oltre che un cadavere da saccheggiare.

■ Megaton è un ottimo punto di partenza per scoprire il mondo di *Fallout 3*: ma se non vi piace, potete farla esplodere...

GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT 3

Il nuovo gioco di ruolo di Bethesda è una vera bomba atomica.

ATTENZIONE ALLA TRADUZIONE

Avendo provato il gioco appena completato, in modo da presentarvi la recensione circa quindici giorni prima dell'uscita del titolo, purtroppo abbiamo visto solo la versione inglese di *Fallout 3*. Possiamo dirvi che la recitazione è splendida e i testi sono fantastici, intrisi di divertenti giochi di parole e di ironia. Tuttavia, visto il precedente con *Oblvion* e la sua traduzione scandalosa, vi consigliamo di aspettare il prossimo numero di GMC, dove – se tutto va bene – pubblicheremo un commento sulla versione italiana.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SE negli ultimi due anni non siete vissuti chiusi all'interno di un rifugio anti-atomico, dovreste sapere già molte cose su *Fallout 3*.

Nel caso in cui foste appena usciti da una Vault sotterranea e vi foste persi gli articoli di GMC, abbiamo una sorpresa per voi: se vi piacciono i giochi di ruolo e non avete paura delle sfide, siete riemersi proprio al momento giusto.

Bethesda, la software house che ha creato due capolavori quali *Morrowind* e *Oblivion*, ha investito un notevole gruzzoletto per acquisire i diritti "sull'ambientazione" di *Fallout,* uno splendido GdR apparso nel 1997. *Fallout* e il suo seguito, così come uno spin-off strategico a turni chiamato molto sagacemente *Fallout Tactics*, sono ambientati in un'ipotetica America del 2277, due secoli dopo una devastante guerra atomica. In superficie, tutto sembra distrutto: per rendere l'idea, pensate a un incrocio fra "Mad Max" e l'Inferno di Dante, ma con più violenza. Alcune oasi di civiltà sono sopravvissute all'interno di rifugi sotterranei, le Vault; oltre a queste, un barlume di umanità esiste solo in sparuti agglomerati di scampati alla catastrofe. La vita è molto difficile.

Nel corso degli ultimi due anni, i videogiocatori (soprattutto gli appassionati di giochi di ruolo, ma non solo) hanno vissuto un periodo di vibrante attesa per *Fallout 3*: alcuni, profondamente sicuri del successo di Bethesda; altri, altrettanto sicuri del suo insuccesso nel poter creare un GdR capace di eguagliare i fasti dei primi due capitoli. GMC (e in particolare chi vi scrive) si è chiesta solo quando avrebbe potuto mettere le mani sul nuovo titolo dei creatori di *Morrowind*. E finalmente, ci siamo riusciti!

WASHINGTON D.C. 2277

Un gioco che inizia il giorno in cui nascete – e intendiamo letteralmente il momento in cui venite al mondo – merita già una menzione d'onore: se consideriamo che tutti i GdR di Bethesda iniziano con un prigioniero che esce di galera, Freud avrebbe qualcosa da dire sui programmatori di *Fallout 3*.

> "Uno splendido GdR nella sua essenza più pura"

Unendo, però, la tradizione di *Fallout* con quella di *The Elder Scrolls* (la "saga" cui appartengono *Morrowind* e *Oblivion*), il primo livello all'interno della Vault asettica e protetta dalle radiazioni esterne è una sorta di tutorial, che vi insegnerà come muovervi, sparare e parlare. Sembrano azioni scontate, ma tutte hanno una profondità inaspettata: potrete muovervi correndo o nascondendovi nell'ombra; potrete sparare come in un FPS o come in uno strategico a turni. Potrete parlare con chiunque sia abbastanza amichevole da non volervi sventrare a vista, ma basterà dire la cosa sbagliata e finireste per inimicarvi l'interlocutore in modo definitivo.

Durante questa fase, che vi prenderà mezz'oretta circa, creerete il personaggio. Inizierete da sesso e nome, per passare all'aspetto fisico, utilizzando un editor simile a quella di *Oblivion* per scegliere l'aspetto del viso. Dopodiché, deciderete come allocare i punti a vostra disposizione nelle otto caratteristiche base, le abilità dell'eroe e i primi "perk", i "tratti" peculiari del vostro alter ego. Può sembrare una scelta oziosa, in realtà è qualcosa che vi seguirà per tutto il gioco. Se sceglierete di impersonare un maschietto forzuto, ma totalmente idiota

UN ALTER EGO SU MISURA

Il vostro personaggio sarà unico: sceglierete nome e sesso, poi come dividere i "punti" nelle sette caratteristiche base (Forza, Resistenza, Fortuna, Agilità, Percezione, Carisma e Intelligenza), e poi le 13 abilità che "disegnano" il vostro alter ego. Tra queste, figurano le capacità offensive (con armi di piccola taglia, a mani nude, da corpo a corpo, con armi a energia), la possibilità di riparare armi e armature, di scassinare serrature, la conoscenza della medicina e delle scienze in generali, le abilità dialettiche e di baratto, e infine quanto sapete muovervi di soppiatto. Ma non è finita: a ogni livello di esperienza raggiunto (sono 20 in totale), potrete aggiungere un "perk", una specializzazione – sono quasi 60! Ogni perk ha dei requisiti base: alcuni richiedono un certo livello (ce ne sono 4 che potrete prendere solo al livello 20, per esempio), e includono una gamma vastissima di abilità aggiuntive.

Una portaerei arenata sulla spiaggia e trasformata in città galleggiante: è solo una delle affascinanti ambientazioni di *Fallout 3*.

Il classico RadScorpion, direttamente dal primo *Fallout*. Ora è decisamente più minaccioso.

Fate l'abitudine ai tunnel della metropolitana di Washington: dovrete esplorarli a fondo, per trovare la strada alle dozzine di zone presenti nella ex-capitale!

SALVATAGGI IN LIBERTÀ

Fortunatamente, è possibile salvare in qualsiasi momento: all'aperto, durante i combattimenti, sempre. Inoltre, è possibile attivare l'autosave quando dormite e quando entrate in una nuova ambientazione. Meglio farlo, consiglio da amici. In tema di suggerimenti, vi esortiamo anche a tenere dei salvataggi veri e propri, e di non procedere solo con il quick-save; rischierete troppo spesso di trovarvi in una situazione senza via di uscita, perché vi siete persi, siete ridotti male e circondati da nemici, o anche peggio.

C'È UN PERK PER TUTTO

Come abbiamo scritto, esistono quasi 60 perk, le specializzazioni che possiamo assegnare al nostro personaggio. I perk sono molto fantasiosi e avrete l'imbarazzo della scelta. Esiste un perk per fare più danni all'altro sesso (ma include anche la possibilità di godere di dialoghi speciali), per esempio. Se prenderete "entomologo", causerete maggiori danni in corpo a corpo agli insettacci giganti e agli scorpioni; "orgoglio di papà" aumenta le vostre conoscenze scientifiche e mediche; "ladro" migliora la capacità di forzare le serrature e di rubare gli oggetti. Ma ce ne sono di assolutamente incredibili: "lo straniero misterioso" farà apparire un oscuro ceffo che vi aiuterà – a volte – nei combattimenti; "cannibale" vi fa recuperare punti vita mangiando cadaveri. "Portatore di legge" vi farà collezionare le dita dei nemici umanoidi uccisi (ma solo i "cattivi"), che poi potrete vendere.

(quindi Forza al massimo e Intelligenza al minimo), o una donna agilissima, ma molto brutta, scoprirete che determinate situazioni o dialoghi vi saranno preclusi, dato che non potrete alterare radicalmente il vostro personaggio (a questo proposito, vi consigliamo di dare un'occhiata agli approfondimenti in queste pagine).

Arriverete quindi al vostro diciottesimo compleanno, quando per una serie di motivi dovrete uscire dal claustrofobico quanto sicuro abbraccio della Vault. Ci limitiamo a svelarvi che vostro padre, un esimio scienziato, è fuggito in fretta e furia in modo molto misterioso, e dovrete fare di tutto per ritrovarlo. Come in *Oblivion*, al momento di emergere dal rifugio vi verrà chiesto se vorrete cambiare qualcosa del vostro eroe. Una volta usciti, inizia il gioco vero e proprio.

IL MONDO ESTERNO

Descrivere *Fallout 3* non è facile. Come molti capolavori, sfugge a una definizione didascalica. È molto più semplice dire cosa non è: non è un gioco di ruolo tradizionale; non è il seguito fantascientifico di *Oblivion*; non è un FPS. Magari è un po' di tutto questo, ma sicuramente è molto di più.

Vi muoverete in prima persona, come in tutti gli FPS (anche se è possibile, ma a nostro avviso, molto scomodo, passare a una visuale in terza persona, alla *Tomb Raider*). Ci sarà molto da sparare, non lo nascondiamo, ma non è assolutamente uno sparatutto. *Fallout 3* non è uno di quei giochi che potrete completare senza colpo ferire, o solo nascondendovi nell'ombra. Qui dovrete utilizzare la materia grigia, sia per capire dove andare, sia per comprendere cosa fare. Il mondo è completamente aperto e, se escludiamo i limiti fisici della mappa quadrata (i "lati"), sarete liberi di andare ovunque vorrete fin da subito. Tuttavia, se non seguirete la trama principale, ma vagherete come dei turisti in cerca d'avventura, vi perderete gran parte del divertimento e dello stupore.

Oltretutto, chi vi scrive deve farlo senza cadere nella tentazione di parlare delle meraviglie che si annidano in *Fallout 3*: una componente della loro bellezza consiste nella scoperta, quindi fatevi un favore e non leggete nient'altro su questo gioco, se non queste pagine dove ci sforzeremo di evitare di rovinarvi la sorpresa.

Per descrivervi *Fallout 3*, racconteremo come sono state le nostre prime ore. Non vi sveleremo niente di straordinario, solo qualche zona che si trova intorno alla sezione iniziale, senza addentrarci nella storia principale. Parleremo solo di luoghi che potrete vedere nelle prime ore di

La zona intorno al famoso Mall di Washington è ricca di monumenti abbandonati, e di fazioni in lotta.

Anche i Deathclaw sono una vecchia conoscenza dei giocatori di *Fallout 1* e *2*.

NIENTE EDITOR

Almeno per il momento, non esiste un "editor" per *Fallout 3* simile a quello – splendido – di *Oblivion*. Questo è un vero peccato, dato che *Oblivion* è un capolavoro soprattutto grazie al suo ottimo editor, che ha permesso la creazione di splendidi Mod perfettamente integrati nel gioco. Tuttavia, non disperiamo: da un lato, i modder non si fermeranno di fronte a questo ostacolo. Inoltre, una certa voce nel menu iniziale ci fa ben sperare!

Le situazioni strane abbondano. Due supereroi in mezzo a un paese mezzo abbandonato che se le danno di santa ragione: fate qualcosa!

gioco: se siete degli appassionati di questo genere, probabilmente avrete già letto quasi tutto. Se, invece, non avete seguito il gioco nelle anteprime di GMC e su GamesRadar.it, scoprirete cosa vi aspetta in *Fallout 3*.

UN GIRO PER LA DEVASTAZIONE

Usciti dalla Vault, il panorama che abbiamo di fronte è semplicemente spettacolare. L'intera vallata alle spalle di Washington D.C. si stende davanti a noi. Possiamo vedere le montagne e, poco più in là, l'altissimo monolito del Monumento a Washington, che sarà un po' il punto di riferimento geografico per tutto il gioco. Sulla destra si notano i resti di una superstrada, spezzata in più punti, mentre sotto di noi vediamo un paese spettrale. Sassi, cespugli tra il grigio malato e il marrone tossico, e terra bruciata fanno da riempitivo.
Ci avviciniamo alla cittadina e scopriamo che sono solo un gruppo di case sventrate dalle esplosioni nucleari e dai successivi incendi. In una casella della posta, troviamo una lettera in cui il governo fa sapere al destinatario che non è stato scelto per andare nel vicino rifugio nucleare. I suoi resti carbonizzati, che giacciono in una vasca da bagno corrosa dalla ruggine, ringraziano silenziosamente. È un esempio della tipica ironia sopra le righe che permea ogni angolo di *Fallout 3*, anche se sarà apprezzata solo dai giocatori un po' più riflessivi e attenti.

Sentiamo una musica trionfale e la seguiamo fino a trovare una specie di occhio elettronico volante dell'Enclave, ovvero ciò che è rimasto del governo dopo la caduta. Il Beholder (chiediamo venia per la citazione "storica", parlando di un GdR) ci passa accanto silenziosamente, e poi frigge distrattamente un mostriciattolo che si aggira tra le rovine. Arriviamo vicino a una scuola, e decidiamo di entrare. Preferiamo non ricordare gli orrori che abbiamo trovato al suo livello inferiore: ci limitiamo a dire che nelle nostre ore di gioco ci siamo imbattuti in dozzine di "situazioni" che premiavano la nostra curiosità. Proseguiamo verso una collina da cui emerge una costruzione metallica.

Arriviamo senza incidenti e un robot che pare uscito da un film degli Anni '50 ci accoglie con qualche frase di benvenuto. Tutta la tecnologia pre-bomba di *Fallout 3* è in questo stile; auto tonde e con motori "atomici", giochi per bambini a forma di UFO, pistole prese dai fumetti di "Flash Gordon", e via dicendo. Entriamo a Megaton, una città costruita con i rottami

IL MITO DAL PASSATO

Nel 1997 uscì uno dei migliori GdR della storia dei videogiochi, l'inossidabile *Fallout*, cui seguirono *Fallout 2* e uno spin off meno riuscito, *Tactics*. Diversamente dalla maggior parte dei giochi di ruolo del momento (ma anche del futuro, a dire il vero), *Fallout* permetteva di scegliere come e cosa fare. Una delle missioni più note è quella in cui dovevate liberare una ragazza prigioniera dei raider. Potevate entrare nella loro base sparando come Rambo, oppure infiltrarvi di soppiatto e liberarla con il favore delle tenebre, o ancora contrattare con il loro capo e farla rilasciare. C'era persino una piccola possibilità, dettata dal valore della vostra fortuna, che vi prendessero per il padre del capo, e quindi tutti i raider obbedissero ai vostri ordini! Lo spirito di *Fallout* rivive in questo GdR di Bethesda? A nostro avviso, alla grande, nonostante il gioco sia ben diverso dal punto di vista grafico.

■ Un posto così non può non nascondere qualcosa di interessante.

TONNELLATE DI ARMI

In *Fallout 3*, esistono decine di armi diverse: fucili da caccia, pistole di diverso calibro, Gatling, lanciarazzi, mitragliatori, armi laser, armi al plasma, mine, granate e persino una lancia-bombe atomiche. In realtà, se avrete voglia, potrete persino costruirvele, le armi, trovando i "progetti" e poi utilizzando un banco da lavoro. Ricordate che armi e corazze vanno riparate, usualmente pagando qualcuno che lo faccia per voi, o utilizzando due fucili ridotti male per tirarne fuori uno messo meglio.

NEL DESERTO, DA SOLI

In *Fallout 3* affronterete le sfide essenzialmente da soli. Tuttavia, con un po' di fortuna, potrete trovare dei personaggi che si uniranno a voi e vi aiuteranno nei combattimenti. Non aspettatevi piani brillanti o grandi dialoghi, sono di fatto delle "pistole" ambulanti, che fanno sempre comodo. Generalmente, sono abbastanza intelligenti e sanno cavarsela da soli: potrete ordinare loro di attaccare con diverse tattiche (molto basilari), oppure di aspettarvi in un determinato punto. E rimarranno lì! A parte una sola eccezione, potrete avere solo un compagno per volta con voi.

del passato, le cui abitazioni hanno pareti di lamiera ondulata, le insegne sono scritte a mano (e male), e l'ordine è mantenuto da uno sceriffo che sembra uscito da un western di Sergio Leone, ma con un tocco di "Blade Runner". Parlando con lui, il viso si "avvicina" e l'azione intorno a noi si congela per la durata del dialogo.

I dialoghi sono gestiti tramite una serie di frasi che possiamo selezionare: spesso e volentieri, queste riflettono le nostre abilità, quindi non sempre le avremo tutte a nostra disposizione – anzi. Possiamo scegliere se mandarlo a quel paese o dimostrarci gentili; i buoni sentimenti hanno la meglio, e facciamo amicizia al punto che ci indica il locale saloon come il posto migliore per cercare nostro padre.

Arrivati nel saloon, scopriamo che il barista è un orrendo essere scarnificato. È un uomo, certo, ma si vedono i muscoli, a causa delle radiazioni. Possiamo trattarlo come feccia mutante, dato che ci è abituato, non corriamo grossi rischi. Oppure possiamo mostrare un po' di umanità e parlargli da nostro pari. Così facendo, scopriamo che il proprietario del saloon sa qualcosa del nostro genitore, infatti ci assegna una missione: convincere una prostituta che era al suo servizio che deve ridargli 100 "crediti" – la locale moneta sono i tappi di nuke-cola, la bevanda dei veri avventurieri post atomici!

La missione possiamo affrontarla così come ci viene affidata, oppure mentire al proprietario del saloon dicendo che la donna è morta. Possiamo scoprire le

> **"Non potrete giocare a *Fallout 3* come se fosse uno sparatutto"**

informazioni hackerando il computer del proprietario, se siamo sufficientemente intelligenti e preparati scientificamente. Se impersoniamo una donna, c'è anche il rischio che si sbottoni senza chiedere nulla in cambio.

Proseguiamo il giro del villaggio post-atomico: scopriamo, con un certo ribrezzo, che al centro è piantata una bomba atomica. Sulla bomba, ci permettiamo una digressione importante: saremo liberi di scegliere se farla esplodere, per accontentare una "fazione" del gioco, oppure se disarmarla e diventare gli eroi di Megaton. In entrambi i casi, subiremo vantaggi e svantaggi. Noi abbiamo scelto in base a quello che ritenevamo giusto fare, e questo, in fin dei conti, dimostra che *Fallout 3* è uno splendido gioco di ruolo nella sua essenza più pura.

Parlando con la locale "venditrice", scopriamo che sta scrivendo un libro su come sopravvivere all'esterno. Ci offriamo, quindi, di aiutarla in cambio di una ricompensa. Tanto, nessuno ci obbliga a farlo per davvero, o a metterci subito all'opera. Incontriamo poi una ragazza che ci chiede di recapitare una lettera a un familiare lontano.

Le missioni di questo genere, da "postino", rappresentano il 90% delle quest in un gioco di ruolo: la accettiamo e ci accorgiamo che non c'è un limite temporale per eseguirla. Non ci è mai capitata una missione che avesse una "scadenza".

In seguito, decidiamo di uscire dall'abitato e di dirigerci verso il punto in cui si dovrebbe trovare il nostro obiettivo. Accediamo quindi al Pip-Boy, una specie di computer da braccio che tiene sotto controllo il nostro stato, l'inventario e le missioni. Ci sono anche la mappa "generale" della zona e quella "locale" dove ci troviamo. La prima è delineata fin dall'inizio, ma contiene pochissimi "marker". Man mano che ci verranno assegnate missioni o scopriremo posti importanti, si aggiungeranno. La seconda,

Incontrerete moltissimi mutanti: dovrete ucciderli quasi tutti.

I combattimenti lasciano poco spazio all'immaginazione: quando sparerete ai vostri nemici, li farete letteralmente a pezzi, occhi che saltano dal teschio compresi.

Esistono numerose ambientazioni, tutte realizzate con una cura incredibile e piene di particolari splendidi.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Fallout 3 **non è un gioco semplice: nonostante gli aiuti già collaudati in** ***Oblivion*****, come la mappa o la bussola "GPS", spesso vi perderete. Non disperate. Per i combattimenti, potete abbassare o alzare il livello di difficoltà in ogni momento.**

invece, è inizialmente "coperta", e la scopriremo esplorando il mondo attorno a noi. Lungo la strada, troviamo il nostro primo nemico: un'enorme talpa mutante. Qui, abbiamo due scelte: o spariamo come in un qualsiasi FPS, facendo affidamento sulla nostra abilità con il mouse, oppure utilizziamo il VATS.

COMBATTERE CON LA TESTA

Il VATS è il sistema di combattimento a turni di *Fallout 3*. Non spaventatevi, non è niente di complesso. Utilizzando il VATS, il gioco viene messo in pausa e potrete decidere dove mirare. Secondo la vostra agilità (e altri fattori meno immediati), disporrete di un certo numero di "punti azione", che vi consentiranno di programmare tre o quattro colpi. Se si tratta di attacchi in corpo a corpo o di granate, ogni nemico sarà "inquadrabile" nel suo complesso. Per le armi a lungo raggio, dalle pistole ai lanciamissili, potrete invece scegliere una zona speciale del corpo: testa, braccia, armi, tentacoli, schiena, zanne, e via dicendo.

Ovviamente, colpendo una gamba dell'avversario lo farete zoppicare; colpendogli le armi o le zanne lo renderete meno efficace in combattimento. L'obiettivo preferito sarà comunque sempre la testa (o quel che avranno sul collo le bestie che incontrerete), che è normalmente il punto più debole.

Quando avrete "speso" i vostri punti-azione, e sarete soddisfatti della scelta, riprenderete l'azione. I colpi verranno sparati automaticamente e vedrete una breve sequenza che mostrerà il risultato.

Naturalmente, anche il nemico si muoverà e attaccherà in questa fase, quindi non sarete per nulla invulnerabili.

Nel nostro caso, grazie a un fucile automatico di fabbricazione cinese che abbiamo "trovato" a Megaton, riusciamo a far saltare la testa della talpa troppo cresciuta con pochi colpi. Non sarà sempre così semplice. Proseguendo verso il nostro obiettivo, incontriamo un dottore che vaga

"Seguite il nostro consiglio: esplorate tutto e bene"

per la Desolazione, offrendo aiuto a chi può pagarlo. Possiamo decidere di parlargli, di ucciderlo e di derubarlo, oppure di ignorarlo. Qui non ci sono sceriffi e nessuno riporterà le nostre malefatte nelle città di *Fallout 3*. Solo, il nostro karma ne risentirà.

BUONI O CATTIVI?

Il karma è l'equilibrio morale del nostro personaggio. A differenza di molti giochi che utilizzano un sistema simile, il karma in *Fallout 3* può essere buono, cattivo o neutrale. Nessuno vi obbliga a essere "buoni", e potrete finire il gioco comportandovi come dei veri bastardi (e non stiamo scherzando). Anzi, alcune abilità saranno disponibili solo a chi possiede il karma di un certo tipo, anche negativo; determinati dialoghi saranno possibili solo per i cattivissimi. È esclusivamente una vostra scelta. E, come abbiamo già detto, visto che non esistono decisioni "scontate", consideriamo questo uno degli aspetti da vero gioco di ruolo per PC.

Dopo aver deciso come comportarci con il dottore, troviamo una zona veramente

PROSPETTIVA

In *Fallout 3*, è possibile giocare tutto il tempo in prima persona, e a nostro avviso è il sistema migliore su PC. Tuttavia, se preferite, potete passare alla terza persona, "zoomando" dietro le spalle del protagonista. In questa modalità, è praticamente impossibile sparare "alla FPS", ma è un po' più comodo muoversi nell'ombra. È consentito zoomare piuttosto lontano e portare la visuale dall'alto, in una prospettiva che ricorda quella dei primi due *Fallout* isometrici!

■ *Fallout* è ambientato in un "mondo parallelo" in cui la scienza si è fermata allo stile degli Anni '50, robottoni de "Il pianeta proibito" inclusi.

■ Il Pip-Boy non è solo status e inventario: include anche un sistema di automappaggio e di orientamento degno di un GPS.

BUONI CONSIGLI

Ci permettiamo di darvi qualche consiglio su come muovere i primi passi nel gioco. Niente rivelazioni eclatanti, non preoccupatevi:

• Per quanto riguarda il personaggio, vi consigliamo di evitare di abbassare una delle sette caratteristiche principali sotto il 4. Molte "situazioni" (come la scelta dei perk) hanno un requisito minimo.
• Come perk, se siete un personaggio femminile, vi consigliamo "Vedova nera", disponibile dall'inizio. Molti PNG sono maschi, e avrete dialoghi extra... interessanti.
• Prendetevi tutto il tempo che volete. Non abbiamo incontrato una singola situazione in cui le cose andassero fatte di fretta (una sola, in effetti, ma sarà chiarissimo).
• Esplorate. Ogni stanza e ogni cunicolo possono nascondere degli oggetti interessanti. In generale, è bello vedere cosa c'è. In nessuna zona dovrete fare qualcosa "di corsa", anche se potreste avere questa impressione.
• Quando state hackerando un computer, uscite se al terzo tentativo non avete indovinato la password. Se inserirete una quarta password sbagliata, il computer si bloccherà.
• Combattete il più spesso possibile utilizzando il VATS. Farete più danni e risparmierete munizioni e stimpack, i kit medici del dopobomba.
• Se un nemico è troppo forte, in effetti siete voi troppo deboli o male armati. Tornate in seguito, e gliela farete vedere!

molto interessante. Un'altra Vault. La 106! Non vi diciamo cosa abbiamo visto lì dentro, ma ci limitiamo a un consiglio. Salvate *prima* di entrare, e tenete un salvataggio separato.

Finalmente, giungiamo al luogo cui eravamo stati mandati. Ci accolgono le fucilate del locale sceriffo, che ci prende evidentemente per qualcun altro. Grazie al cielo, riusciamo a convincerlo che non siamo ostili (per ora), poi parliamo della lettera. Ci indirizza verso una casa, dove troviamo solo cadaveri: esaminandoli, se le nostre conoscenze mediche sono sufficientemente elevate, scopriamo che hanno degli strani morsi sul collo.

Quella che sembrava una semplice missione "da postino" (letteralmente!), in cui ci aspettavamo di dover recapitare una missiva, diventa una quest molto pericolosa e intricata, che potrà risolversi con il massacro del villaggio o dei suoi nemici; oppure di nessuno dei due. E questa è una cosa che succede spesso, in *Fallout 3*. Anzi, quasi sempre.

QUESTIONE DI SCELTE

Ci siamo accorti presto che le scelte sono un punto focale del gioco. In moltissimi casi, potremo e dovremo prendere una decisione tra diverse vie da seguire. Alcune, onestamente, ci sono sembrate piuttosto semplici (mettersi a insultare una guardia che ricorda un cavaliere medievale per quanto è corazzato e ha in mano un'arma che solitamente abbiamo visto solo su un elicottero non ci è sembrata nemmeno per un istante una trovata molto astuta). Altre, un po' meno. A volte, siamo arrivati a mettere il gioco in pausa e considerare cosa fare. Aiutare i mutanti "intelligenti", o massacrarli? Pagare una "mancia" molto generosa per entrare in un luogo, o massacrare tutti?

Un'alternativa è sempre quella violenta: potrete uccidere praticamente ogni essere vivente di *Fallout 3* (a eccezione dei bambini, che scappano, e di alcuni Personaggi Non Giocanti vitali per la missione principale, che "svengono"). Non vi nascondiamo che è molto difficile far fuori un intero villaggio, dato che anche ai livelli superiori, una fucilata fa sempre molto male.

Parlando di livelli, il nostro personaggio salirà in modo proporzionato per tutto il gioco. Il livello massimo raggiungibile è il ventesimo, ma non abbiamo sentito un vero e proprio limite in questo: riuscirete a finire il gioco e a vedere la maggior parte delle locazioni prima di raggiungerlo. Ogni volta che salirete di livello, potrete aumentare le vostre abilità e aggiungere un "perk", ovvero un tratto caratteristico: ce ne sono numerosissimi, e vanno dall'avere più fortuna quando si trova un "tesoro" a essere più potenti nei combattimenti notturni. Sono quasi sessanta e, visto che alcuni sono accessibili solo ai livelli più avanzati, scordatevi di provarli tutti in una sola partita.

Fin dall'inizio, sceglierete se giocare con un personaggio maschile o femminile, decidere se è forte o debole, se è carismatico o meno, impone delle differenze in quello che possiamo fare e in come il mondo di gioco reagisce al nostro personaggio. Man mano che lo renderemo unico, grazie a "perk" particolari, facendo crescere "baratto" invece che "parlantina", oppure la capacità di borseggiare la gente o quella di saper usare le armi da corpo a corpo, ci renderemo conto che il nostro eroe si estremizzerà: per esempio, verso la fine del gioco, la nostra personale esperienza ci ha portato ad avere un alter ego abilissimo nel parlare (quindi praticamente certo di convincere gli

FURTIVI E NASCOSTI

Potrete entrare in ogni momento in modalità "furtiva": oltre a procedere un po' più circospetti, apparirà un'indicazione nella parte alta dello schermo, dove verrà indicato il vostro stato. "Nascosto" vuol dire che nessuno vi vede, mentre "Cauto" indica che qualcuno si è accorto di qualcosa. Ovviamente, più starete al buio e meglio sarà. Altrettanto ovviamente, migliori saranno le vostre abilità e i perk scelti in questo campo, più andrà liscia. È anche disponibile un "aggeggio" speciale, lo Stealth-boy, che vi consente di diventare quasi invisibili, come Predator.

■ Molte, moltissime missioni vi chiedono di prendere una decisione; e spesso, aiutare qualcuno vuol dire fare incavolare qualcun altro.

■ Non c'è niente che un po' di tattica non possa fermare. Un fucile laser o al plasma aiuta, però.

FISICA DEL DOPOBOMBA

Il motore fisico di *Fallout 3* esiste, anche se non è perfetto: sparando contro gli oggetti si sposteranno in modo logico, quindi un copertone si muoverà meno di cono antitraffico. Nei combattimenti, i nemici saltano per aria in modo volutamente rocambolesco. Tuttavia, in generale la sensazione è che la fisica ci sia, ma non sia "fondamentale".

interlocutori), ma incapace di borseggiare i PNG o di nascondersi nell'ombra. Due stili di gioco molto diversi, entrambi validi e appaganti.

Persino come vestiremo il nostro personaggio arriverà a "modificarlo": un cappellaccio da cowboy può renderlo più carismatico, mentre un elmetto corazzato ne abbasserà la percezione del mondo esterno. Non mancano delle situazioni volutamente ironiche, come il libro "mentire come il Congresso" che aumenta la capacità di raggirare il prossimo, o il Vestito da scienziato che aggiunge +5 alle conoscenze scientifiche. Come dire, l'abito fa il monaco.

IN MISSIONE

Alla luce di quanto abbiamo scritto finora, ci sembra che la definizione migliore di *Fallout 3* sia "gioco di ruolo". Statistiche a profusione, esplorazione, combattimenti, dialoghi, ma soprattutto missioni da completare.
Ogni insediamento, casupola e barlume di civiltà è una miniera di missioni secondarie o principali. E il bello è che, escluse quelle della quest principale (che è il cardine del gioco), potrete scegliere se compierle o ignorarle.

C'è di più: deciderete se affrontarle in modi diversi. Potrete scegliere di esplorare una determinata area, ritornare dopo qualche tempo e mentire spudoratamente. Un "tiro di dadi" simulato sull'abilità corrispondente e riuscirete, o meno. Se, per esempio, la vostra abilità nei dialoghi sarà 90 su 100, potrete comunque fallire, così come se avrete 10/100 potrete riuscire, più o meno una volta su dieci. Oppure, potrete minacciare il vostro interlocutore: "Se non mi dici quel che voglio sapere, sono guai". Test sul carisma e sulla capacità di intimidire, e si vedrà se è andata bene. Se andrà male, non sarà più consentito ritentarlo.

Abbiamo giocato le prime 10 ore di *Fallout 3* con un personaggio femminile creato in modo estremo, ovvero molto forte, ma altrettanto stupido; molto fortunato, ma poco agile, e via dicendo. Una campionessa del raggiro, incapace di usare un'arma più grande di una pistola, ma in grado di abbattere un tirannosauro con un revolver. Dopodiché, siamo ripartiti con un personaggio diametralmente opposto: un maschietto intelligente, ma poco carismatico; debole ma agile; un asso nel baratto, ma incapace di mentire.

Il risultato è che il gioco cambia in modo più che percettibile: i combattimenti sono pesantemente influenzati dall'agilità, che fornisce i punti-azione negli attacchi a turni; i dialoghi hanno spesso dei "rami" che

PERCHÉ *FALLOUT* NON È *OBLIVION* CON LE PISTOLE LASER

I detrattori di *Oblivion* (esistono, anche se non lo credereste possibile) temono che *Fallout 3* possa essere troppo simile al precedente capolavoro di Bethesda. È un gioco diverso: mentre *Oblivion* è un GdR che punta tutto su un mondo enorme, liberamente esplorabile dall'inizio, in cui la trama principale è quasi un tutorial, *Fallout 3* punta su una trama ricca e articolata, e sulle scelte che farete (iniziando dal sesso del vostro personaggio), che segneranno la vostra esperienza in modo unico. Inoltre:

- È necessario seguire la missione principale.
- Si può girare liberamente e trovare un sacco di cose da fare, tutte divertenti. Tuttavia, per assaporare il gioco al 100%, ed entrare in parecchie zone, dovrete seguire la quest principale.
- Il livellamento automatico dei mostri avviene solo in determinati (pochi) punti. Al livello 10, troverete lo stesso mostro del livello 3, e potrete vendicarvi!
- Esistono il fast travel e la bussola automatica, ma dato che la struttura dei livelli è molto più intricata, senza di essi non riuscireste ad andare da nessuna parte.
- I combattimenti devono essere fatti utilizzando il VATS.
- Correrete costantemente il rischio di ritrovarvi in una fogna senza possibilità di curarvi e circondati da nemici. Ve lo garantiamo, prima o poi mangerete carne di orso mutante e berrete acqua sporca perché non avrete alternative. Tenete da parte i salvataggi!
- Quando prendete una decisione, spesso vi tagliate fuori una fazione, o un ramo di missioni.
- Per vedere tutto del gioco, dovrete rifarlo diverse volte.
- Potrete arrivare "solo" fino al livello 20.
- Ogni livello, un "perk", un'abilità speciale. È impossibile, quindi, averle tutte.
- Quando finite *Fallout 3*, il gioco termina. Non si può andare avanti per vedere tutte le quest. Vi consigliamo, dunque, di risolverle gradualmente.

Robottoni e tunnel fantascientifici: qualcosa di sopravvissuto della tecnologia pre-bomba c'è. Solo che spesso ha la cattiva abitudine di spararvi addosso.

Potrete visitare molti monumenti realmente esistenti: qui siamo nel Museo della Tecnologia, e questo è ciò che rimane del Flyer dei fratelli Wright.

PER I COLLEZIONISTI

La versione Collector's di *Fallout 3* sarà da urlo: dentro una scatola metallica (molto più grossa di quelle normali, è una "scatola per il pranzo") troverete il gioco, una statuina colorata in resina del Vault Boy (il "simbolo" di *Fallout*), un art book e un "making of" su DVD. Il costo sarà di 65,00 euro.

VATS, OVVERO COME GIOCARE A TURNI IN UN FPS

Quando dovrete combattere, in *Fallout 3* avrete due alternative: sparare come in FPS, sprecando munizioni, mancando l'obiettivo anche da vicino e facendo meno danni, oppure, e questa è l'unica via veramente percorribile, utilizzare il VATS. Premendo un semplice tasto, entrerete in questa modalità, che vi consente di scegliere con calma a chi sparare o tirare una granata. Oltretutto, usando un'arma da fuoco (ma non granate e armi da corpo a corpo) potrete scegliere il punto in cui colpire il nemico. Per esempio, centrando la testa lo "intontirete" e inizierà a sparare alla cieca; colpendo una gamba (o zampa che sia) inizierà a zoppicare; colpendo l'arma, potrete distruggerla o farla volare in aria. Dato che il VATS si basa sulle vostre caratteristiche, generalmente sarete più letali in questa modalità che sparando come degli ossessi. D'altra parte, è *Fallout 3*, non *Doom*.

uno dei due eroi non riesce nemmeno a vedere; addirittura, alcune quest cambiano secondo il personaggio. Per quanto ben lontano dall'essere attraente, il personaggio femminile ha evitato almeno due missioni, riuscendo a convincere il proprio interlocutore a "sganciare" subito l'informazione. Salendo di livello, abbiamo assegnato alla donna il perk "Vedova nera", che consente non solo di fare più male ai nemici maschi, ma anche di avere delle opportunità di dialogo diverse, da "femme fatale". Esiste anche una controparte maschile, "Lady Killer", ma dato che nel gioco sono più numerosi i personaggi PNG maschili, è meno interessante.

FALLOUT O NON *FALLOUT*?

Gli scenari che abbiamo visto nelle nostre ore di gioco sono eccezionali. Il motore grafico è evidentemente un'evoluzione di quello di *Oblvion* e, sebbene non faccia gridare al miracolo nei dettagli, nel complesso il mondo di *Fallout 3* è un'opera d'arte.

Esistono decine di ambientazioni realizzate splendidamente, dalla stazione in mano ai banditi al supermercato abbandonato, dalla cittadina sul ponte interrotto ai numerosi musei della zona di Washington. Sono punti estremamente caratterizzati e ricchi di particolari, che sono così numerosi e

> "Ambienti belli da vedere e da esplorare"

uniformemente distribuiti, che solo pochi giocatori veramente attenti e con la passione dell'esplorazione finiranno per apprezzarli fino in fondo.

Non troverete un gruppo di mostri che abita una zona con due tende e qualche letto; dopo averli massacrati, potrete notare che nel gabbiotto abbandonato della metropolitana c'è una rivista aperta e una luce con la batteria; che ci sono delle pietre disposte per contenere il fuoco da campo; che qualcuno sembra essere stato polverizzato mentre aggiustava un tubo, e ha lasciato lì la chiave inglese e un manuale tecnico.

Questo per le ambientazioni più "comuni", ovvero quelle che troverete quasi ovunque *Fallout 3*. Quelle "speciali", create per una sezione particolare del gioco, per una quest chiave, sono splendide, e non vi faranno rimpiangere né i primi *Fallout*, né qualsiasi altro GdR del passato, più o meno recente. Vorremmo fare esempi più specifici, ma preferiamo che le scopriate da soli.

ZOMBI E UMANI

L'Intelligenza Artificiale delle creature di *Fallout 3* è simile a quella di *Oblivion*, con la differenza che qui sono tutti arrabbiati, psicopatici e armati come minimo di un fucile a canne mozze. Parlando dei combattimenti, le creature come RadScorpion e orsi mutanti attaccano nell'unico modo che conoscono, gettandosi il prima possibile addosso a chi li sfida con un'arma laser o un mitragliatore Gatling.

Gli umani, invece, tendono a sfruttare la propria arma a distanza, ma se vi avvicinerete lasceranno cadere il lanciarazzi per aggredirvi con un'arma bianca. Sono abbastanza intelligenti da capire che è meglio appostarsi dietro un riparo, e da evitare le granate in arrivo. Nel caso si vedano a mal partito, fuggiranno. Naturalmente, esistono delle priorità: un malvivente vostro nemico potrebbe decidere di privilegiare, per le proprie scariche di piombo rovente, un mutante alto due metri e mezzo; se però lo colpirete alle spalle, quasi invariabilmente si girerà e vi sparerà addosso. Se sarete abbastanza accorti, riuscirete a sfruttare queste inimicizie, e lasciare che due nemici si massacrino fra loro, per poi finire il sopravvissuto.

I combattimenti sono all'ordine del giorno, e tornare da un "mostro" ostico quando siete saliti di qualche livello è una vera goduria.

La mappa "generale" mostra i luoghi già scoperti e quelli di cui sappiamo qualcosa.

PERCHÉ *FALLOUT 3* È UN GDR ANCHE SE SEMBRA UN FPS

È difficilissimo descrivere un gioco di ruolo: rientrano in questa categoria dei titoli molto diversi, come *Neverwinter Nights 2*, *The Witcher* e *Oblivion*. Invece di sprecare spazio tentando di compilare una descrizione di "GdR", vi diciamo perché secondo noi *Fallout 3* è un GdR, e anche molto bello:

• Il personaggio ha delle statistiche e delle abilità che hanno un impatto continuo e completo sul gioco.
• Quando sparate, la quantità di danno arrecata è proporzionale alla vostra abilità con il tipo di arma, la distanza e le condizioni dell'arma stessa.
• È praticamente impossibile affrontare i combattimenti senza entrare in modalità "a turni" con il VATS.
• Moltissime opzioni nei dialoghi sono presenti solo se avete abilità particolari; se scegliete una risposta che si basa sulla vostra abilità nel dialogo o su quella di mentire, e fallite, non potrete tornare indietro.
• Le missioni possono essere risolte in modi molto diversi. Potete fare ciò che vi chiede il "committente", mentire, aggirarlo, rubare o semplicemente ucciderlo.
• Alcune scelte hanno un impatto definitivo sul gioco. E non stiamo parlando solo di distruggere Megaton.
• Un personaggio di livello 10 "mena" molto più di uno di livello 3.
• Fatichiamo a credere che due personaggi di livello 20 siano anche solo lontanamente simili.
• In molti giochi, potete giocare "alla Rambo" o "alla Arsenio Lupin". Qui giocate come pare a voi.
• Potete rubare. Potete uccidere. Potete aiutare i cattivi. Potete tradire. Potete compiere dei massacri. E solo se farete tutto questo, potrete fare alcune cose...
• Dovrete seguire la missione principale, ma esistono centinaia di altre quest secondarie, che sarete liberi di decidere se affrontare o meno.
• Un gioco in cui trovate il cadavere di un bambino con un orsacchiotto in un letto, in mezzo a una città ridotta in cenere, e non dormite lì perché vi dispiace "disturbarlo", è un gioco di ruolo.

REQUISITI HARDWARE

Nel bunker londinese di Bethesda all'interno del quale si è svolta la nostra prova, non abbiamo potuto sottoporre *Fallout 3* a tutti i test hardware di rito. Oltre ai requisiti minimi e consigliati, siamo però in grado di indicare le schede 3D compatibili – secondo Bethesda – al 100%. Ogni sigla identifica la serie:

ATI HD 3800
ATI HD 3600
ATI HD 3400
ATI HD 2900
ATI HD 2600
ATI HD 2400
ATI X1900
ATI X1800
ATI X1600
ATI X1300
ATI X850
NVIDIA GeForce 7900
NVIDIA GeForce 7800
NVIDIA GeForce 7600
NVIDIA GeForce 7300
NVIDIA GeForce 6800

Un'altra tattica vincente è quella di farsi inseguire dagli avversari e portarli verso un gruppo di mostri, oppure verso degli alleati meglio armati. Il vero giocatore di *Fallout* resta a guardare e saccheggia i corpi dei caduti, anche quelli degli amici. Per inciso, i nemici sono piuttosto bravini quando si tratta di spararvi addosso, persino da notevole distanza, un po' come se anche loro utilizzassero il VATS.

A costo di ripeterci, segnaliamo che in nessun momento potrete giocare a *Fallout 3* come se fosse uno sparatutto: senza mettere in pausa e sparare selezionando non solo l'obiettivo, ma anche la zona del corpo che vorrete colpire (arma compresa), il 90% dei combattimenti risultano o impossibili, o così pesanti in termini di ferite da rendere questo stile di gioco "alla FPS" di fatto impraticabile.

Man mano che salirete di livello, troverete dei nemici più forti. In generale, ciò è meno visibile in *Fallout 3* che in altri GdR, in quanto una fucilata in fronte è sempre spiacevole, sia al livello 3, sia al livello 16. Tuttavia, i programmatori hanno escogitato una "scusa" per rendere meno tranquille le vostre passeggiate ai livelli superiori, che ovviamente non vi sveliamo. Parlando della I.A. dei Personaggi Non Giocanti, hanno quasi tutti un ciclo notte/giorno, che comprende andare al lavoro (se lo hanno), mangiare e dormire. Come per *Oblivion*, i mostri e i PNG possono seguirvi attraverso le porte ed entrando in un "livello" diverso. L'unica pecca che abbiamo notato è che, in alcuni momenti, non sembrano rendersi conto di quanto succede, se capita qualcosa fuori dall'ordinario. Per esempio, se scoppia una rissa in un bar e qualcuno resta ucciso (anche di "noto" nel paese), al di là di scappare durante lo scambio di cortesie al piombo, nessuno sembra preoccuparsi della sparatoria al punto di commentarla. Trattandosi di un gioco dalle dimensioni semplicemente titaniche, è un difetto che possiamo perdonare.

> "Una pagina importante nella storia dei GdR"

UN DEDALO DI MACERIE

Una componente fondamentale di *Fallout 3* è l'esplorazione. Se giocherete seguendo solo la trama principale, vi perderete più di metà del gioco vero, e vi garantiamo che sarebbe un vero peccato. Di missioni come quelle di *Fallout 3* se ne vedono troppo poche, sui nostri PC, per "sprecarle". Dato che non ci sarà nessuna fretta, vi consigliamo di esplorare meticolosamente tutte le aree, cogliendo al volo i numerosi suggerimenti e riferimenti per raggiungere i punti più lontani dell'enorme mappa di gioco.

Un po' come in *Oblivion*, molto starà al giocatore: se passando vicino a una grotta non vi insospettirete e non darete un'occhiata, potreste perdervi una splendida zona, bella da vedere oltre che piena di mostri e di tesori. Una volta che avrete trovato un'area, potrete tornarvi con un "viaggio veloce" (o fast travel), esattamente come nelle terre fantasy di Bethesda. Il fast travel funziona solo all'aperto e quando non ci sono nemici nelle vicinanze, quindi non prendetelo per un teletrasporto magico.

Già che siamo in tema di similitudini, come in *Oblivion* esiste una "bussola GPS", che indica dove si trova l'obiettivo cui state puntando (perlomeno, quando saprete dove è). All'esterno è un aiuto molto blando, e serve solo a non perdere la strada nei lunghi cammini per i deserti radioattivi. Una volta in una città, base sotterranea o grotta, vi aiuterà indicandovi l'uscita migliore. E, fidatevi, in molte situazioni è quasi necessaria per non perdersi, soprattutto girando per Washington,

PER SCASSINARE LE PORTE...

... Ma anche le casseforti, dovrete utilizzare un sottogioco in cui ruoterete il grimaldello fino a "sentire" la posizione giusta, e poi darete il colpo con il cacciavite. Sembra difficile, ma con mouse e tastiera è molto semplice. Potrete forzare la serratura in modo automatico, con un test sulla capacità di "scassinare", ma se fallirete, verrà bloccata per sempre.

Solo esplorando "a caso" potrete trovare zone come questa. Non vi diciamo cosa vi aspetta, solo che dovrete fare molta attenzione.

I dialoghi sono gestiti attraverso scelte multiple. Nel caso in cui venga utilizzata una vostra abilità, apparirà tra parentesi e con la percentuale stimata di successo.

dove diventerete matti. La capitale è zeppa di zone, anche vicine tra loro, che però non potrete raggiungere in superficie, a causa dei palazzi crollati e delle macerie. Dovrete sfruttare metropolitane e fogne. La bussola saprà indicarvi dove andare anche se non avrete già esplorato la zona: una piccola fuga dalla realtà che, però, è necessaria per non perdersi in un dedalo di corridoi e condotti.

Il consiglio che vi diamo è di esplorare: girate, fatevi incuriosire dagli edifici che hanno qualcosa di speciale, parlate con tutti. Se pensiamo a quanto siamo stati fortunati nel trovare alcune quest minori, non possiamo che chiederci quante ce ne siamo perse.

In ogni caso, i programmatori hanno creato le missioni secondarie in modo da farvi esplorare la mappa a "zone"; la maggior parte delle ambientazioni (sono centinaia) sono legate a una missione primaria o secondaria. Esploratele pure senza problemi: la "parte missione" verrà attivata, nella maggioranza dei casi, solo quando scoprirete la quest a esse legata. Se, invece, rinverrete un oggetto speciale sul fondo di un "dungeon" che avrete scoperto per caso, portarlo con voi sarà un'ottima idea. *Fallout 3* è pensato per avere un inizio e una fine. Non potrete continuare a esplorare il mondo dopo il tradizionale "game over", quindi non perdete l'occasione di visitare il luogo di cui avete sentito parlare dalla schiava fuggiasca, o dal mutante intelligente. Non ve ne pentirete.

Nel corso delle nostre 45 ore abbondanti d'esplorazione, abbiamo visto zone fantastiche: belle da osservare, come se fossimo dei turisti, belle da esplorare e piene di "cose" da fare. La quantità di dettagli è talmente impressionante, da lasciare di stucco: non troverete delle "città" in cui tutte le case sono un "copia-incolla" della medesima ambientazione. La trama principale, se la farete di corsa (e perché mai, poi?), potrebbe essere completata in meno di 10 ore; tuttavia, non ha senso giocare così a *Fallout 3*. Fatevi un favore e seguite il nostro consiglio: esplorate tutto e bene.

Fallout 3 è un GdR non convenzionale, che racchiude al suo interno la profondità di classici del passato, come i suoi due omonimi precedenti, e la libertà di esplorare là dove vi porta lo sguardo, come in *Oblivion*. È un gioco ricco di sorprese e di particolari, animato da una grafica molto buona ravvivata, soprattutto, dall'estrema caratterizzazione di ogni ambientazione. A volte, ci siamo sentiti come dei turisti in una città all'altro capo del mondo. I dialoghi, le scelte da compiere e la possibilità di creare personaggi molto diversi tra loro rendono *Fallout 3* un vero capolavoro. È un gioco di ruolo destinato a scrivere un'importante pagina nella storia di questo splendido genere.

Paolo Paglianti

HACKERARE I COMPUTER

Quando dovrete accedere a un PC protetto, accederete a un altro minigioco: sullo schermo compariranno molte parole inserite in una specie di listato, e dovrete trovare tra queste la password, in soli quattro tentativi. Il gioco ricorda un po' "Mastermind", con la differenza che segnala le lettere giuste, senza tener conto della posizione. Un po' noioso, a dire il vero, soprattutto quando ne avrete hackerati una cinquantina.

IN ALTERNATIVA...

Oblivion, Apr 06, 9
Il capolavoro di Bethesda, dove è possibile girare in totale libertà in un ricchissimo mondo fantasy.

The Witcher, Dic 07, 9
Dalla semi-sconosciuta CD Projekt, un eccezionale GdR fantasy in cui l'affascinante trama è il punto centrale del gioco.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,95** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://fallout.bethsoft.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB sotto Vista), Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, GeForce 8800 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione splendida e particolareggiata
- Quest numerose, interessanti e con scelte multiple
- Sistema di combattimento a turni ben integrato

- I.A. dei Personaggi Non Giocanti non perfetta
- Alcuni sottogiochi un po' noiosi
- Prima o poi, finisce

Uno dei migliori GdR di sempre, in cui i giocatori più attenti e dediti all'esplorazione troveranno centinaia di quest interessanti e di ambienti affascinanti. Se vi piacciono i giochi di ruolo, perderlo potrebbe essere uno dei vostri peggiori errori.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LOCAZIONI	QUEST
9	8	9	8	9	9

Graficamente è meraviglioso: ci chiediamo solo quanti al mondo possiedono un PC in grado di farlo girare fluido.

GENERE: FPS

CRYSIS WARHEAD

"Credo non avremo più esclusive PC – come invece abbiamo fatto con *Crysis* – in futuro" (Cevat, Aprile 2008).

IN ITALIANO

***Crysis Warhead* è stato completamente tradotto in italiano, voci comprese. Se però conoscete la lingua di Albione, vi consigliamo di giocarlo in inglese: non solo le voci dei menu sembrano tradotte con gli strumenti della lingua di Google (per fare un esempio, il livello grafico "Enthusiast" in italiano diventa un ridicolo "entusiasta"… qualsiasi cosa voglia significare), ma anche le voci non sono particolarmente convincenti.**

CON grande delusione dei sostenitori del PC Cevat Yerli, il brillante CEO della famosa software house Crytek, annunciò ad aprile di non essere più interessato a sviluppare titoli in esclusiva per la suddetta piattaforma videoludica, come invece aveva fatto sino all'uscita del loro atteso blockbuster *Crysis*.

Ovviamente, alla base di tale motivazione, non poteva che esserci la dolente piaga della pirateria: "guidiamo le classifiche dei giochi piratati, un primato non certo desiderabile", dichiarò poco dopo il lancio dell'atteso sparatutto. Certo, secondo EA le vendite tanto misere non sono state, avendo superato il milione di unità in tutto il mondo, ma a quanto pare questi risultati non erano soddisfacenti per la stessa Crytek, che si lamentava del fatto che un titolo di pari qualità su console avrebbe potuto vendere 4/5 volte tanto. Dichiarazioni che hanno lasciato l'amaro in bocca ai giocatori PC, che faticano ad accettare il fatto che ormai il mondo dei videogiochi è orientato allo sviluppo multiformato, e non più alle esclusive per questa o l'altra piattaforma.

Dichiarazioni che tra l'altro sono state puntualmente smentite dai fatti, come dimostra l'uscita di *Warhead*, la prima espansione ufficiale di *Crysis* disponibile solamente per PC. Non si tratta però di schizofrenia, indica Crytek, sottolineando che *Warhead* era già in gestazione da tempo, e che tale annuncio era riferito solo ai loro progetti futuri (sono in sviluppo su più piattaforme).

Bisogna ammettere però che Cevat è stato anche molto onesto a riconoscere che *Crysis* non era perfetto, e che i ragazzi di Crytek hanno imparato molto tramite il feedback della stampa e dei giocatori. In particolare, il buon Cevat ha ammesso che gli ultimi livelli del gioco stonavano con i primi, aspetto che aveva "frustrato" molti giocatori. La colpa, a suo dire, era da imputare principalmente alla fretta con cui era stato chiuso il progetto, che non aveva permesso di rifinire a dovere gli ultimi livelli. Non provate però a dire a Cevat

> "Alla fine dell'avventura *Warhead* lascia l'amaro in bocca"

che *Crysis* era pesante: secondo il CEO, infatti, il vero errore è stato quello di denominare il livello massimo di dettaglio "Very High" e non "Ultra High". L'intenzione di Crytek era quella di lanciare un gioco tecnicamente pauroso già a livello "High", relegando ulteriori miglioramenti all'hardware che sarebbe stato lanciato in un prossimo futuro. Questo è verissimo, ma non condividiamo quando Cevat sottolineava che un PC da 600 dollari era in grado di farlo girare al meglio a livello "High". Forse ora, a circa un anno dalla sua uscita, un computer di tale cifra (negli USA, non certo in Europa) è in grado di farlo, e non sempre garantendo un frame rate costante. Ma i programmatori di Crytek devono avere un concetto molto particolare di fluidità: chi vi scrive ha avuto la fortuna di intervistare numerosi membri del team prima del lancio di *Crysis*, e tutti sostenevano che la beta mostrata fosse molto fluida, a dispetto degli evidenti rallentamenti e dell'indicatore del frame rate che sovente scendeva sotto i 20.

Warhead – promettono – è ottimizzato in modo migliore, pur mantenendo lo stesso, elevatissimo, livello grafico. E noi abbiamo subito voluto mettere alla prova tale affermazione, testandolo su un PC configurato in maniera molto simile ai computer che EA intende distribuire in concomitanza con *Warhead*, garantendo un frame rate attorno ai

LA CONFIGURAZIONE NASCOSTA

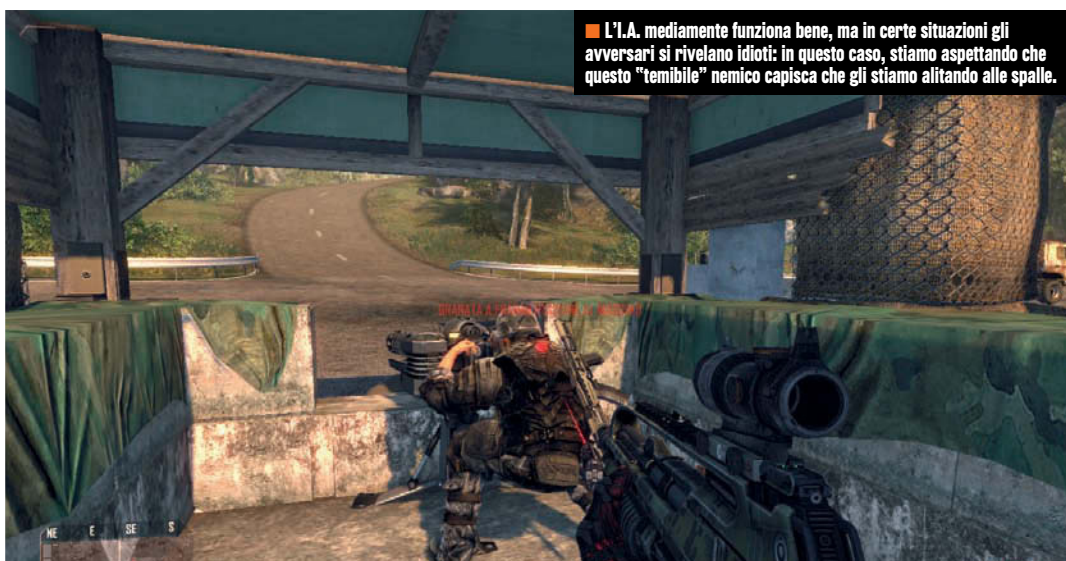
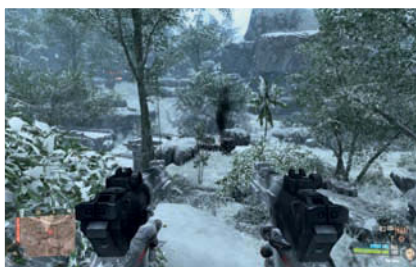
Abbiamo accennato nell'articolo al problema del mipmapping, che crea orribili e fastidiosissimi artefatti alle texture, a meno di essere osservarle da distanze particolarmente ravvicinate. Fortunatamente, basta poco per migliorare la situazione: create un file di testo chiamato **system.cfg** e copiateci dentro le seguente righe per giocare senza difetti. Occhio, però, che il frame rate ne risentirà, soprattutto in certi livelli.

```
con_restricted 0
r_texturesStreaming=0
e_lods=0
```

Le texture che spariscono creano fastidiosissimi problemi: qui dovrebbe esserci un intero stabilimento, che si rivela trasparente

Le esplosioni sono fra le più spettacolari mai viste, con centinaia di frammenti che esplodono in ogni direzione.

LE NOVITA' IN SINTESI

Oltre alle nuove mappe, *Warhead* può contare anche su nuove armi e nuovi veicoli da guidare. Fra le armi, segnaliamo il divertentissimo AY-69, una mitraglietta piccola ma efficacissima. Ne potete impugnare anche due contemporaneamente, per una frequenza di fuoco devastante. Il lancia granate FGL-40 è per forza di cose più lento, ma e se vi piace radere al suolo il livello, è l'arma che fa per voi. Sono stati aggiunti anche nuovi tipi di esplosivi. Per quanto concerne i veicoli, sicuramente il premio al miglior nuovo arrivato spetta al divertente hovercraft, difficile da guidare ma incredibilmente veloce e adatto a ogni superficie. L'ASC è invece una sorta di carro armato, lento e massiccio, utile per farsi strada violentemente in mezzo a teatri di battaglia che pullulano di nemici. Questo veicolo è disponibile in due versioni, una con una mitraglietta in grado di sparare numerosi leggeri colpi al minuto – perfetta per stanare i soldati – e una dotata di calibro più pesante, che spara più lentamente ma si rivela ottimo per far saltare in aria i carri avversari.

L'I.A. mediamente funziona bene, ma in certe situazioni gli avversari si rivelano idioti: in questo caso, stiamo aspettando che questo "temibile" nemico capisca che gli stiamo alitando alle spalle.

30. I requisiti annunciati parlano di un dual core E7300, 2 GB di RAM e una 9800 GT; per la nostra prova invece abbiamo utilizzato un quad core Q6600, 2 GB di RAM e una 8800 GT (identica alla 9800 GT, come potete notare nello spazio hardware di questo mese). Il risultato è stato ben lontano dalle aspettative, e a livello "Giocatore" (quello immediatamente inferiore al massimo, tradotto infelicemente con "Entusiasta") i risultati sono pessimi: certo, probabilmente facendo una media fra i vari livelli di gioco i 30 FPS di media si raggiungono anche, peccato che i 50/55 FPS ottenuti nel livello sul ghiaccio vadano a scontrarsi con i 12/15 raggiunti da altre sezioni. Sulla nostra configurazione, insomma, non girava né meglio né peggio, e purtroppo non si tratta di un caso isolato (basta dare un'occhiata ai numerosi forum dedicati al gioco per rendersene conto).

Abbiamo cercato di risolvere il problema installando una GeForce GTX 260 overcloccata, migliorando la fluidità ma riscontrando comunque rallentamenti vergognosi in alcuni livelli (sempre a livello "Giocatore"). Abbassando il dettaglio la situazione è migliorata nettamente (la qualità visiva rimane comunque elevata), ma non c'è dubbio che *Warhead* – come *Crysis* – sia ingiocabile al massimo del dettaglio sulla maggior parte delle configurazioni disponibili, indipendentemente dai proclami dei programmatori.
Abbiamo anche trovato molto fastidiosa la gestione del mipmapping, gestito in maniera che oseremmo definire "criminale": anche impostando la grafica a livello "Giocatore", le texture appaiono, scompaiono e si trasformano in maniera decisamente fastidiosa.

Un passo in avanti e noterete una roccia mutare forma e diventare più dettagliata. Un passo indietro e vi ritroverete un poligono informe con texture slavate. Questa peculiarità non solo è fastidiosa, ma crea anche alcuni problemi di giocabilità non indifferenti: dopo aver tentato inutilmente di sparare a un nemico che appariva in lontananza, abbiamo cambiato arma e sfruttato il mirino di precisione, scoprendo che non era la nostra mira il problema.

L'avversario era infatti nascosto dietro a una roccia, che però a quella distanza era trasparente, e si rivelava solo zoomando. Fortunatamente, abbiamo

NUOVO MULTIPLAYER

Crytek per questa espansione ha voluto strizzare l'occhio anche a chi ama giocare online, aggiungendo una nuova modalità, chiamata "TeamIstantAction", che cerca di coniugare l'immediatezza di Istant Action con le necessità tattiche di Power Struggle. Sono state realizzate sette mappe inedite, e il DVD include anche 14 delle mappe precedentemente distribuite per *Crysis*. Interessante il sistema di download automatico della mappe, che semplificherà enormemente la vita ai giocatori. Curiosa la scelta di dedicare un intero DVD alla sezione multiplayer, quasi a considerarlo un altro gioco: non è nemmeno necessario installare la versione single player, volendo, per potersi sfidare in Rete. Chi sperava in un supporto a Windows Live, purtroppo, rimarrà deluso: pur essendo presente il logo Games for Windows sulla confezione, per l'online bisognerà appoggiarsi a GameSpy.

I livelli sul ghiaccio sono fra i più snelli del gioco, pur non essendo inferiori agli altri dal punto di vista grafico.

L'Hovercraft è il primo dei nuovi veicoli che potrete controllare.

WARHEAD E L'HARDWARE

Abbiamo fatto delle prove per vedere quale fosse la configurazione giusta per godersi *Warhead* in maniera dignitosa, ottenendo però dei risultati da far rizzare i capelli! Per esempio, la configurazione proposta da Crytek (dual core a 2.6 GHz, 2 GB di RAM e 9800 GT) non permette, come promesso da EA, di goderselo a livello "Giocatore", e obbliga ad abbassare ulteriormente il dettaglio (Tradizionale, nel nostro caso) e la risoluzione (non andate oltre i 1024x768!). Abbiamo quindi installato il gioco su un PC decisamente più potente, il Predator di Acer testato sullo scorso numero, con due 9800 GTX in SLI e un veloce quad core abbinato a 4 GB di RAM. Abbiamo voluto spingerlo al livello "Entusiasta" fino alla risoluzione massima supportata dal monitor (1920x1200), SENZA attivare l'Anti Aliansing: abbiamo riscontrato che il frame rate scendeva spessissimo sotto le due cifre! Abbassando il livello grafico a "Giocatore" e mantenendo la stessa risoluzione, si migliorava il frame rate, ma ancora risultava ingiocabile in molte sezioni. Solamente abbassando la risoluzione a 1280x720 *Warhead* diventava accettabile (c'erano comunque rallentamenti in certe situazioni). E non stiamo parlando di una beta data in prova per la stampa, ma della versione inscatolata del gioco. Lanciandolo in modalità DirectX 9 le cose migliorano in qualche misura, ma non drasticamente. Fatevi bene i vostri conti, insomma.

IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2 Episode 2, Nov 07, **9**
In tema di espansioni, *Episode 2* di *HL2* è senza dubbio la "migliore" mai vista per uno sparatutto.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ott 08, **8**
Un seguito che si è rivelato decisamente migliore del gioco originale, oltre che incredibilmente longevo.

trovato una soluzione (come descritto nel box "La configurazione nascosta"), ma non è certo positivo che un gioco venga pubblicato con un simile difetto.

Sintetizzando quanto detto fino a ora, la morale è semplice: se siete dotati di un PC in grado di far girare *Crysis* alla grande, *Warhead* non lo metterà in ginocchio, ma se la vostra macchina da gioco arrancava, non fidatevi delle promesse di ottimizzazione dei programmatori.

Passando al gioco vero e proprio, non è detto che se avete amato *Crysis* questa espansione vi garantirà le stesse emozioni. Rimangono alcuni punti fermi del progetto, ovviamente, come la splendida tuta multifunzione che garantisce le abilità speciali, ma abbiamo notato un calo della libertà di esplorazione. Sarà sempre possibile decidere il tipo di approccio ai combattimenti, ma i livelli appaiono ora decisamente più stretti e chiusi che in passato. Alcuni, come quello sul treno, sono dei veri e propri tunnel, mentre altri permettono una maggiore libertà di movimento, ma risultano più limitati che in precedenza.

Purtroppo, questo "restringimento" non ha avuto effetti benefici sull'Intelligenza Artificiale, che non risulta migliorata dalla minore libertà di movimento degli avversari. Non che siano stupidi, tutt'altro, però considerate

> "Alcuni livelli sono dei veri e propri tunnel"

le aree più ristrette speravamo in un sensibile miglioramento, che purtroppo non si è visto. Sono state introdotte nuove armi e altri veicoli – si tratta comunque di una piacevole aggiunta – ma le tattiche di gioco non varieranno di molto.

Sicuramente, a patto di avere un PC ben carrozzato, non ci si annoia: l'azione è sempre adrenalinica, e alcune situazioni, pur pesantemente "scriptate", sono decisamente esaltanti. Vi troverete a difendere avamposti dall'attacco di alieni volanti, a coordinare gli sforzi con altri alleati che tenteranno di darvi una mano, a radere al suolo intere sezioni di foresta o interi avamposti degli avversari. Tutto risulta spettacolare e intrigante, ma alla fine dell'avventura *Warhead* lascia l'amaro in bocca, sia per il potenziale inespresso del motore, sia per la brevità dell'avventura (circa sette ore).

Certo, è un'espansione e non ci si può aspettare la longevità di un titolo "standard", ma considerato il prezzo di 30 euro, forse qualcosa in più si poteva fare. Fortunatamente, nella confezione sono presenti due DVD, uno dei quali interamente dedicato ai livelli online, che potrebbero estendere la longevità notevolmente, ma di questo vi parleremo in futuro nelle pagine del "Next Level".

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Crytek** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.crysiswarhead.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2.6 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 3 GHz, 4 GB RAM, 2 schede 3D 512 MB RAM (o scheda 3D con doppia GPU e 1 GB RAM)**

- Graficamente spettacolare
- Qualche veicolo e arma in più
- Nuove mappe multiplayer

- Più pesante di un mattone!
- Libertà di esplorazione inferiore a *Crysis*
- Breve da portare a termine

Se vi è piaciuto *Crysis*, potrete trovarlo decisamente interessante, sebbene sia breve e garantisca meno libertà di azione. Ovviamente, meglio lasciarlo sullo scaffale se non avete un computer più che potente.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
9	8	8	6	7	7

Una delle azioni diplomatiche più importanti, all'inizio, è lo scambio di mappe con le altre nazioni.

Il sovrano farà di tutto per sfruttare i risultati del nostro duro lavoro, in cambio aiutandoci ben poco.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

SID MEIER'S CIVILIZATION IV - COLONIZATION

Un Nuovo Mondo, ma un Vecchio Gioco...

IN ITALIANO... E ALTRE LINGUE!

***Civilization IV – Colonization* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano, oppure dal pannello delle opzioni possiamo selezionare un altro tra ben quattro idiomi: inglese, francese, tedesco e spagnolo. Tutto ciò è valido sia per la versione inscatolata, sia per quella in download digitale disponibile su Steam (www.steampowered.com).**

NEL 1492, Colombo scoprì le Americhe e la storia europea non fu più la stessa.

Quattro nazioni si distinsero nella "corsa coloniale" ai nuovi (e ricchi) territori oltre Atlantico: Inghilterra, Olanda, Spagna e Francia. Ognuna di esse spiccò per un approccio differente a questa impresa e se, per esempio, la Spagna applicò una politica di sterminio e conquista dei nativi, la Francia giocò le sue carte su una rete di alleanze con le popolazioni locali. Alla fine, le colonie, separate dal Vecchio Continente da mesi di navigazione e da uno sviluppo culturale sempre più divergente dalla madrepatria, si ribellarono, dando origine – dopo una serie di guerre – alle moderne nazioni Nordamericane, quali Stati Uniti, Canada e Messico.

È questa epopea che *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*, di Firaxis (edizione aggiornata dell'originale *Sid Meier's Colonization*, classe 1994), ci permette di rivivere sui nostri PC. *Colonization*, uno strategico a turni, pone il giocatore nei panni del "governatore" delle colonie del Nuovo Mondo, incaricato dal sovrano di una delle grandi potenze di sfruttare al meglio le opportunità dei nuovi territori. Ogni nazione europea ha vantaggi che riflettono quelli della controparte storica e ciò influirà inevitabilmente sulle nostre strategie. Ogni partita ricostruisce con una certa esattezza le tre fasi dell'espansione coloniale (con turni della durata di un anno, dal 1492 al 1800): esplorazione (inclusi i contatti iniziali con i nativi) e fondazione delle prime colonie, crescita economica e deteriorarsi dei rapporti con il nostro sovrano, e, infine, ribellione e guerra con la madrepatria.

La prima fazione che riuscirà a creare una nazione indipendente nel Nuovo Mondo sarà la vincitrice.

Il XVI e il XVII secolo furono, per il Vecchio Continente, secoli caratterizzati da violenti disordini, instabilità e guerre di religione – per non parlare di calamità naturali come carestie e pestilenze. Tali eventi condussero a un generale crollo nella qualità della vita e spinsero una grande varietà di uomini comuni e figure professionali a cercare nuove speranze nei territori ancora vergini d'oltreoceano. Ciò è simulato, in *Colonization*, con un flusso più o meno costante di coloni che si presentano, armi e bagagli, sui moli della nostra nazione in Europa, e che devono essere portati nel Nuovo Mondo da una nave della flotta che abbiamo a disposizione (ogni giocatore inizia con un piccolo vascello, ma, nel corso del gioco, può costruirne o fabbricarne altri). Come spieghiamo meglio altrove in queste pagine, alcune nazioni godono di un maggior flusso di coloni rispetto ad altre, grazie alle loro caratteristiche culturali.

> "Diplomazia e guerre sono asservite al profitto"

Il cuore di *Colonization* è il commercio delle merci prodotte dalle colonie, insediamenti simili alle "città" di *Civilization* che vengono fondati e ampliati dagli uomini provenienti dall'Europa. In effetti, si può dire che tutto nel gioco, guerre incluse, ruota intorno alla necessità di realizzare un profitto. Le merci si distinguono in materie prime (legname, pelli, foglie di tabacco, minerali...) e beni lavorati. Le materie prime vengono raccolte dai coloni nei territori circostanti gli insediamenti e possono essere commerciate (in Europa o con colonie di altre fazioni) per cifre relativamente basse. Per trasformarle in beni più preziosi (come sigari o pellicce), è necessario

LA PATRIA GIUSTA

In *Colonization* possiamo scegliere di guidare gli sforzi coloniali di una delle quattro principali nazioni impegnate nella conquista del Nord America: Inghilterra, Spagna, Olanda o Francia. Ogni nazione, inoltre, propone una scelta tra due personaggi storici, di cui vestiremo i panni (per esempio, l'Inghilterra "schiera" George Washington e John Adams). In linea generale, le fazioni sono caratterizzate da bonus legati alle loro inclinazioni culturali storiche, mentre la scelta del personaggio rende tali vantaggi ancora più specifici. L'Inghilterra gode di un maggiore flusso di coloni e di una strada più rapida verso il desiderio di indipendenza; l'Olanda ha prezzi di compravendita delle merci più stabili e colonie eccezionalmente produttive; la Francia è incline a trattare diplomaticamente con i nativi, oltre a essere forte militarmente; infine, anche la Spagna è assai forte militarmente – soprattutto contro le popolazioni indigene.

UN MONDO DI MESTIERI

I coloni provenienti dal Vecchio Mondo hanno delle specializzazioni: alcuni sono ottimi pescatori, altri sono bravissimi nella lavorazione delle pelli e così via. Nelle colonie, però, non è sempre possibile andare per il sottile e non è raro vedere un mastro armaiolo assegnato al lavoro di raccogliere grano nei campi. Naturalmente, la situazione ideale è quella in cui a ogni uomo viene assegnato il mestiere in cui è preparato, ottenendo così notevoli bonus nella produzione. Alcuni coloni si presentano spontaneamente sui moli europei, pronti per essere caricati su una nave, mentre altri (di tre tipi, generati a caso) possono essere "incoraggiati" con una modesta spesa in oro. Se lo specialista che ci interessa proprio non vuole venire a abitare nel Nuovo Mondo, possiamo sempre assoldarlo (ma questa volta versando una *pesante* mercede in oro). Altre figure professionali includono le unità militari, come esploratori e soldati. Infine, c'è una grande varietà di personaggi storici (detti Padri Fondatori) che possono unirsi alla nostra causa, dando importanti bonus strategici.

■ Carovane e navi sono unità costose, ma fondamentali per lo sviluppo dei commerci terrestri e marittimi.

■ I Padri Fondatori sono personaggi storici in grado di dare grandi bonus nel settore di loro competenza, come Guerra o Commercio.

costruire strutture apposite – azione che richiederà un investimento in denaro, ma che, sul lungo termine, condurrà a profitti maggiori.

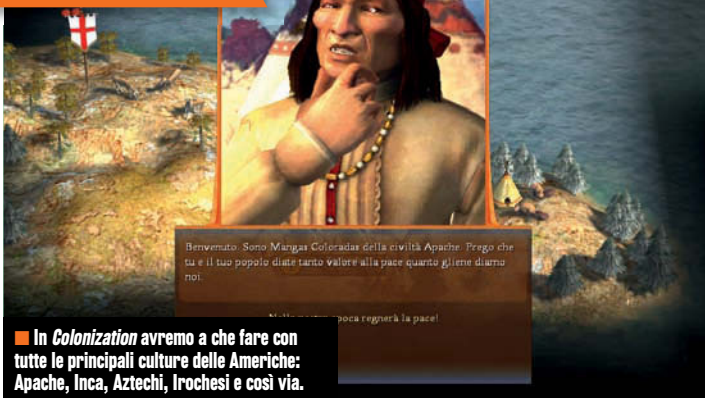
Ed è qui che iniziano i guai, visto che le altre nazioni e il nostro stesso sovrano cominceranno a guardare con bramosia i frutti del nostro lavoro. Il Re, in particolare, si farà avanti con richieste sempre più pressanti, che variano dal semplice "pagaci questa somma e taci" a tasse elevate sui beni venduti in Europa. Possiamo subire e accettare tali ingiustizie (decisione che, sulla lunga distanza, strangolerà irrimediabilmente la nostra attività), oppure rifiutarci e fare arrabbiare la corte. Se decidiamo di non piegarci a una richiesta di denaro, il Re, incattivito, aumenterà le tasse con maggiore frequenza; un rifiuto a pagare queste ultime, invece, condurrà all'embargo di una particolare merce: ovvero, non potremo più venderla in Europa, e dovremo cercare nuovi mercati tra gli altri colonizzatori rivali (favorendoli e, al tempo stesso, divenendo in parte dipendenti da loro).

Il punto chiave di *Colonization* è che il meccanismo che regola richieste del sovrano è sbilanciato a nostro sfavore: non importa quanto bravi saremo con le nostre manovre di "equilibrismo politico", prima o poi tali vessazioni diverranno insopportabili, ponendoci di fronte alla inevitabile necessità di rescindere i rapporti con la madrepatria (o ritirarci dal gioco). A "casa", naturalmente, non ne saranno felici e invieranno un robusto corpo di spedizione per rimetterci in riga a forza di legnate. Se vinceremo questo conflitto, potremo dirci emuli di George Washington e dei suoi colleghi, altrimenti... no. Ciò implica che la preparazione a tale "guerra di indipendenza" deve iniziare ben prima che la situazione diventi irreversibile, e quindi, a prescindere dalle nostre strategie commerciali e diplomatiche, serve un oculato sviluppo militare.

La diplomazia è, a sua volta, è legata al delicato equilibrio tra espansione e profitto. Oltre al nostro Re vi sono altre due forze con cui fare i conti: le nazioni coloniali rivali e i nativi americani. Una guerra con un'altra potenza può, letteralmente, essere troppo costosa rispetto ai benefici economici (soprattutto se minaccia una rete di scambi commerciali proficui), ma talvolta non c'è altra soluzione

MANUALE COLONIALE

Come in tutti i titoli della serie *Civilization*, anche in *Colonization* è presente una "Civilopedia". Si tratta della guida in linea a tutti i concetti, le unità, gli edifici, i tipi di terreno, le merci e gli altri elementi del gioco, accompagnata da interessanti notizie storiche. Non solo, quindi, è possibile farsi una piccola cultura sul periodo coperto da *Colonization*, ma tutte le informazioni necessarie per sviluppare al meglio il nostro impero sono sempre accessibili con un clic del mouse.

SUL DVD
Le caravelle di GMC sono tornate dai nostri insediamenti caraibici con un carico davvero prezioso: l'originale ***Sid Meier's Colonization***, completo di manuale e pronto per essere giocato. Lo troverete questo mese, completamente gratuito, sul DVD demo allegato all'edizione omonima della nostra rivista. Gioco e manuale, perfettamente compatibili con Windows XP e Vista, sono completamente in lingua inglese.

In *Colonization* avremo a che fare con tutte le principali culture delle Americhe: Apache, Inca, Aztechi, Irochesi e così via.

L'Europa è rappresentata da una schermata fuori mappa, e le navi devono "consumare" un certo numero di turni per raggiungerla.

CROCI E CAMPANE

Furono le guerre di religione europee, e le conseguenti persecuzioni tra la popolazione civile, a convincere molti a emigrare oltre Atlantico in cerca di tranquillità e di una maggiore libertà di culto. In *Colonization*, ogni nazione genera, per turno di gioco, un certo numero di "croci" legato alla presenza nelle colonie di chiese, cattedrali e figure religiose di spicco. Quando viene raggiunto un determinato ammontare di croci, otterremo gratuitamente un nuovo colone. Le "campane della libertà", invece, rappresentano la coscienza politica del nostro popolo e sono generate da figure professionali (come gli "statisti"), dalla creazione e distribuzione di giornali, dalla presenza di particolari Padri Fondatori e così via. Accumulare molte campane permette di ottenere bonus produttivi, aumentare i confini degli insediamenti e incoraggiare l'arrivo di altri Padri Fondatori. Ma, soprattutto, quando scoppierà la "rivoluzione", esse indicheranno quanti coloni saranno disposti a partecipare alla grande avventura, quindi quanto grandi saranno le forze che potremo schierare contro l'inevitabile ritorsione europea.

per uscire da una situazione di crisi. Ugualmente problematiche sono le relazioni con i nativi: questi ultimi possono insegnarci nozioni utili per lo sviluppo dei nostri insediamenti e rivelarsi preziosi alleati in un conflitto; d'altro canto, "mugugneranno" se la nostra espansione andrà a minacciare i loro territori ancestrali, chiedendo, in cambio della possibilità di fondare colonie nelle loro terre, grossi pagamenti in oro – o addirittura rifiutandosi del tutto. Anche qui sta a noi decidere se è meglio mantenere buoni rapporti o se "saltare il fosso" e spianare i loro villaggi. Una volta di più, l'inclinazione culturale delle varie nazioni favorirà una strategia rispetto all'altra (per la Spagna sarà più semplice fare terra bruciata), senza però rappresentare un vincolo (anche alla Spagna potrebbero convenire un paio di alleanze con i "locali").

Civ IV – Colonization è il "remake" di uno dei titoli realizzati da Sid Meier nel suo periodo di massima creatività, e mantiene tutte le qualità dei giochi prodotti dal grande genio videoludico: ambientazione affascinante, giocabilità limpida ma profonda, una buona varietà di strategie e la capacità di esporre l'argomento trattato al grande pubblico senza banalizzarlo. Il problema è che *Colonization* è *troppo* simile all'originale degli Anni '90, al punto che una partita a quest'ultimo può servire da ampio demo del titolo più moderno. Sarebbe stato bello, per esempio, vedere il gioco espandersi all'Africa, all'India e all'Estremo Oriente (anche se forse con l'editor di Mod saranno i fan a coprire l'espansione coloniale in queste terre). Inoltre, proprio come il titolo precedente, rappresenta una sorta di "*Civilization* in scala minore" – il che, lo precisiamo, può essere un'ottima cosa per chi è interessato all'originale, ma desidera un'introduzione più graduale a questa monumentale serie.

In definitiva, se siete alla ricerca di uno strategico bello e di un viaggio nella Storia, ma non desiderate conseguire le lauree necessarie per affrontare *Civ IV* o i complessi titoli Paradox (come *Victoria*), non esitate a dare fiducia alla nuova produzione Firaxis. In caso diverso, potreste rimanere un pizzico delusi dai contenuti di *Colonization*.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV,
Nov 05, 9
Insieme alle sue espansioni, rappresenta il più straordinario simulatore di "Storia dell'umanità" mai realizzato.

Europa Universalis III,
Mar 07, 8
Lo strategico di Paradox comprende anche il periodo coloniale, con in più la possibilità di "affrontarlo" dalla parte dei nativi.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.firaxis.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 820 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, e-mail**

- Buona varietà di strategie
- Accessibile anche ai neofiti
- Editor di Mod

- Non molto diverso dall'originale
- Rischia di divenire ripetitivo
- Solo 4 fazioni e le terre americane

Un gioco più semplice di *Civilization IV*, ma anche meno vario e profondo. Comunque buono per chi vuole dedicarsi a questo genere senza le complicazioni del "papà", o di strategici più sofisticati quali *Europa Universalis III*.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	7	8	7	8	7

Quando lo schermo diventa tutto rosso, vuol dire che c'è qualcosa di storto.

Il sistema di coperture è analogo a quello di *Rainbow Six Vegas*.

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Lo stile e la tattica di Gearbox tornano a colpire sui nostri schermi.

IN ITALIANO

Brothers in Arms: Hell's Highway **è interamente tradotto e doppiato in Italiano. Alcuni dialoghi non sono ben sincronizzati, ma in generale il lavoro svolto è di buona qualità.**

GLI orrori della Seconda Guerra Mondiale sono stati esplorati a fondo da una miriade di sparatutto in soggettiva, e quasi tutte le più importanti battaglie sono state inscenate sui nostri monitor.

Tra tanti titoli, però, la serie di *Brothers in Arms* si è distinta per l'attenzione al realismo e per la fedeltà storica. Mentre ci sono giochi in cui lo sbarco in Normandia è soltanto una scusa come un'altra per sparare proiettili a manciate, in *Road to Hill 30* e in *Earned in Blood* abbiamo visto e apprezzato un approccio decisamente più tattico, basato sulle squadre e sul forte legame che si crea tra soldati in guerra. I primi due episodi hanno esplorato con successo un filone interessante, effettuando scelte diverse da quelle degli altri sparatutto tattici e collocandosi in una nicchia ben definita, che ha ottenuto un discreto successo tra gli appassionati del genere bellico.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ora, forti dell'esperienza ottenuta sul campo, gli sviluppatori di Gearbox tornano alla carica con *Hell's Highway*, il terzo capitolo della serie. L'attesa è stata lunga, anche perché i programmatori hanno lavorato alacremente per sfruttare a dovere tutte le innovazioni tecnologiche degli ultimi anni. Il risultato è convincente, e chiunque abbia provato gli scorsi episodi noterà tante migliorie sin dai primi minuti di gioco. L'attenzione per i dettagli è certosina, dalle tipologie di armi alla documentazione storica che accompagna ogni missione, e molti degli elementi di gioco sono stati ritoccati per consentire un controllo più semplice e intuitivo di quello che succede sullo schermo.

Alla base, la struttura di *Hell's Highway* ricalca alla perfezione quella dei suoi predecessori, che del resto si era rivelata valida sotto tutti i punti di vista. Nei panni di Baker, un caposquadra tormentato dalla perdita sul campo di tanti amici e compagni, dovrete farvi strada per le campagne dell'Olanda, eliminando i soldati tedeschi e coordinandovi con gli alleati.
La particolarità rispetto ai normali sparatutto è che ogni scontro a fuoco va pianificato e affrontato con strategia. Correre verso i nemici sperando di ucciderli con una raffica frontale è pura follia, proprio come nel mondo reale, e per abbattere il vostro eroe basta un singolo proiettile ben piazzato. Anche nella rara eventualità che una sortita azzardata si concluda con un'uccisione messa a segno, l'Intelligenza Artificiale e le formazioni adottate dai tedeschi faranno sì che ci sia sempre qualcuno pronto a piazzarvi un proiettile nel petto. Per cavarsela, dunque, è necessario ricorrere alla tattica militare, mettendo in atto delle operazioni d'attacco con più squadre. Negli scorsi capitoli, il novanta per cento dei livelli orbitava intorno alla possibilità di attaccare sul fianco gli avversari. Per farlo, era sufficiente ordinare ai propri uomini di aprire il fuoco di soppressione in direzione dei soldati nemici, per poi muoversi lateralmente e falcidiarli con una raffica ben assestata. *Earned in Blood* e *Road to Hill 30* proponevano infinite declinazioni di questa semplice manovra, riuscendo nel difficile compito di non risultare ripetitivi. *Hell's Highway*, invece, pur mantenendo l'importanza dell'attacco sui fianchi, introduce tante nuove variabili studiate per fornire al giocatore un ventaglio di scelte e strategie più ampio.

> "La varietà delle situazioni è aumentata"

L'aggiunta più eclatante riguarda una delle squadre, che in alcuni momenti sarà armata con un devastante bazooka. Utilizzandolo con intelligenza, è possibile fare saltare per aria i ripari nemici, come per esempio i sacchi di sabbia (impenetrabili dai proiettili) e i veicoli. La sua potenza di fuoco si paga con il lungo tempo di ricarica, che impedisce un uso troppo abbondante dei colpi, e può essere impiegata anche contro carri armati e mezzi corazzati, la cui presenza rende alcune missioni più dinamiche ed emozionanti. Coerentemente, i vari materiali presenti nel gioco reagiranno

NON SI SALVA

Hell's Highway **non permette di salvare la partita quando si vuole, e i progressi vengono scanditi da dei classici checkpoint. Si tratta di una scelta discutibile, ma sensata, fatta per preservare la difficoltà del gioco. I checkpoint non sono mai troppo lontani, e raramente ci è capitato di trovarci bloccati nello stesso punto per più di dieci minuti.**

GUERRA DA COLLEZIONE

Anche *Hell's Highway* avrà un'edizione da collezionisti. Al momento in cui andiamo in stampa, sappiamo che verrà venduta a 40 euro e che conterrà, oltre al gioco, anche una mappa, un fumetto e l'action figure di un paracadutista USA.

La salute si ricarica automaticamente quando non si subiscono danni.

IL MIO AMICO KILROY

Durante la Seconda Guerra Mondiale, i soldati americani si divertivano a disegnare in giro lo stilizzato Kilroy, una simpatica figura che sbircia da sopra un muro. Gli sviluppatori di Gearbox hanno implementato questa tradizione nel gioco, piazzando svariati Kilroy in giro per i livelli. Esplorando a fondo e arrivando nelle zone giuste, i giocatori possono trovarli tutti, ottenendo la certezza di aver goduto appieno del lavoro dei level designer.

I colpi alla testa danno vita a delle sanguinolente scene al rallentatore.

ESPERTI D'ARMI

Tra i tanti dettagli curati da Gearbox in *Hell's Highway*, spiccano senza dubbio le armi, riproduzioni fedeli di quelle usate durante la Seconda Guerra Mondiale. I movimenti dei caricatori e i dettagli portati in primo piano quando si passa alla visuale del mirino sono davvero stupefacenti.

diversamente alle esplosioni e ai proiettili: gli steccati e le superfici in legno lasceranno passare anche dei semplici colpi di fucile, e si distruggeranno con le raffiche dei mitragliatori. I muretti e le barriere più resistenti, invece, cederanno solo sotto i colpi del bazooka o con l'esplosione di una granata ben lanciata.

Il mondo di gioco non è completamente distruttibile, ma il compromesso scelto da Gearbox è più che accettabile. Non si possono abbattere case ed edifici, ma gli elementi chiave del campo di battaglia sono tutti squisitamente interattivi.

La varietà delle situazioni è aumentata esponenzialmente, e un buon level design mette a frutto le potenzialità del bazooka e delle tattiche di squadra.

Oltre a queste grandi innovazioni, i programmatori si sono concentrati su alcune piccole migliorie, che con tutta probabilità soddisferanno i fan dei precedenti episodi della serie. Adesso, infatti, basta la pressione di un tasto per entrare in copertura dietro a un qualsiasi tipo di muretto o parete, in una maniera simile a quella dei recenti *Rainbow Six*. Questa funzione, abbinata alla possibilità di scavalcare le barriere più basse, conferisce un ritmo nuovo all'azione, rendendola più realistica e veloce.

Il sistema di controllo adottato è particolare, e si distacca per molti aspetti dalle convenzioni degli altri sparatutto. Anche in questo caso, la scelta di Gearbox è ben motivata e supportata da un buono studio dell'interfaccia. Gestire due squadre nel bel mezzo di una battaglia può essere difficile, ed è necessario imparare alcuni semplici comandi per ottimizzare le proprie risorse. Gli ordini si impartiscono puntando il mirino nella direzione desiderata e

UN MONDO DIFFICILE

***Hell's Highway* è un gioco impegnativo anche ai livelli più facili. Solo i giocatori più abili riusciranno a sbloccare e a completare la modalità Reale, nella quale anche il più piccolo degli errori viene punito con una letale pallottola.**

Le armi sono riprodotte ad arte, anche per quello che riguarda il movimento dei caricatori e dei proiettili.

Ogni tanto, è meglio lasciare che la squadra bazooka elimini il grosso dei nemici.

LA MAPPA

La mappa disponibile in *Hell's Highway* è tanto semplice quanto comoda. Riporta soltanto le informazioni essenziali, come la posizione dei nemici, delle squadre e dei rifornimenti, e svolge il suo lavoro alla perfezione. Utilizzarla è importante per pianificare le operazioni di attacco, individuando i tragitti migliori per accerchiare le unità nemiche ed evitando di impantanarsi in delle posizioni svantaggiose. Dettagli come questo, pur nella loro semplicità, la dicono lunga sul grande lavoro di rifinitura svolto da Gearbox.

L'uso delle sfocature nella visuale del mirino è davvero di grande effetto.

LA VIOLENZA DELLA GUERRA

La Seconda Guerra Mondiale è stata terribile e sanguinosa, e Gearbox ha cercato di rappresentarla nella maniera più realistica possibile. Il sangue non scorre a fiumi, anche perché non sarebbe realistico, ma le immagini sono comunque impressionanti. Ci sono impiccaggioni, morti e feriti, e il tutto viene raccontato con una tale quantità di dettagli da fare invidia a un film. Il risultato è senza dubbio encomiabile, ma per ovvi motivi risulta inadatto ai giocatori più giovani e impressionabili.

premendo il pulsante destro del mouse: i vostri commilitoni agiranno in maniera diversa in base al bersaglio selezionato, attaccando, facendo fuoco di soppressione o muovendosi in una posizione più vantaggiosa.

L'Intelligenza Artificiale, sotto questo punto di vista, è impeccabile. Eccezion fatta per alcuni sporadici problemi di movimento, i soldati sapranno sempre cosa fare, e non staranno impalati aspettando che un "crucco" li faccia fuori. Si ripareranno al meglio, ingaggiando i nemici più pericolosi per la loro incolumità e mantenendo un atteggiamento adatto alla situazione. Senza bisogno di particolari istruzioni, capiranno quando muoversi silenziosamente e quando fare fuoco a volontà, permettendo al giocatore di concentrarsi sugli aspetti più importanti degli scontri. Purtroppo, l'Intelligenza Artificiale nemica non è al livello di quella alleata, e di tanto in tanto capiterà di eliminare troppo facilmente qualche tedesco incauto e qualche gruppo posizionato dietro a delle barriere a dir poco ridicole. Si tratta di un problema limitato, che tende a sparire tra i tanti pregi di *Hell's Highway*, ma gli strateghi più navigati capiranno rapidamente come sfruttare a proprio vantaggio le leggerezze delle squadre nemiche.

> **"Uno dei migliori sparatutto tattici degli ultimi tempi"**

Dal punto di vista grafico, questo nuovo *Brothers in Arms* alterna momenti di meraviglia ad alcune piccole delusioni. I paesaggi sono suggestivi e realistici, e l'attenzione ai dettagli è stupefacente. I movimenti dell'erba e del fogliame sono da Oscar, così come i veicoli e gli edifici, e le texture impiegate sono sempre all'altezza della situazione. Niente da dire anche sull'uso delle sfocature e degli effetti di luce, sempre adatto e mai fuori luogo, e soprattutto ben implementato nel motore, i cui requisiti tecnici sono più che ragionevoli. I movimenti dell'inquadratura, evidenti quando si entra in copertura o quando si utilizza il mirino delle armi, sono fluidi e naturali, anche nei momenti in cui l'azione è più frenetica.

In buona sostanza, tutto ciò che è inanimato non ha niente da invidiare ai titoli più blasonati, e rende onore alle capacità tecniche dei programmatori di Gearbox. Peccato che lo stesso non si possa dire dei personaggi, che spesso e volentieri risultano legnosi. È evidente che i volti e i movimenti facciali abbiano ricevuto molta attenzione, ma il risultato a volte lascia a desiderare. I modelli poligonali sono dettagliati, e i visi sono caratterizzati da barbe e cicatrici particolarmente

I paesaggi sono davvero suggestivi. A quando un simulatore di Olanda non in guerra?

I neofiti verranno addestrati da un tutorial molto chiaro ed esplicativo.

COME UN FILM

I videogiochi si sono evoluti negli ultimi anni, e per certi versi si sono avvicinati al cinema. *Hell's Highway*, da questo punto di vista, colpisce da subito. Prima di giocare assisterete a una lunga introduzione, durante la quale appaiono sullo schermo i nomi di chi ha collaborato alla creazione del gioco, proprio come in un film. L'idea, pur non essendo nuova, è realizzata alla perfezione, e conferisce un gusto epico ed esaltante anche alle prime missioni.

Gli effetti del fuoco sono spettacolari, anche se spesso coinvolgono dei poveri soldati.

credibili, ma i protagonisti sembrano comunque dei bambolotti privi di vita, a tratti quasi inquietanti. Quando si insegue il fotorealismo, è facile imbattersi in problemi simili, più evidenti che mai in *Hell's Highway*.

Anche i dialoghi, non essendo sempre sincronizzati alla perfezione, contribuiscono a peggiorare la situazione, spezzando di tanto in tanto la magia della finzione. Questa limitazione passa in secondo piano, se messa a fianco all'indiscutibile valore delle meccaniche di gioco, ma pesa sulla godibilità della trama, cui Gearbox ha prestato estrema attenzione. L'intento degli sceneggiatori è stato quello di dipingere senza timore gli orrori della guerra, esplorando l'impatto psicologico che ha avuto su alcuni soldati. Il protagonista ha spesso dei flashback, nei quali ricorda alcuni dei compagni caduti nei precedenti episodi, e mano a mano che si prosegue, la sua sanità mentale vacilla. L'intensità del tema trattato e l'originalità della narrazione vi daranno un ulteriore motivo per proseguire nella campagna, e probabilmente vi faranno chiudere un occhio sulla pochezza delle sequenze di intermezzo.

In ogni caso, questo difetto estetico non riesce a intaccare la qualità del gioco, che grazie alle sue meccaniche profonde e rifinite si impone come uno dei migliori sparatutto tattici degli ultimi tempi. Chiunque apprezzi l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale impazzirà per la cura dei dettagli e per la passione che trasuda da ogni singolo pixel, e i fan degli sparatutto si troveranno alle prese con una sfida interessante e impegnativa, capace di regalare grandi soddisfazioni anche al livello più facile. *Brothers in Arms: Hell's Highway* non è un gioco perfetto, ma i suoi pregi e la sua giocabilità lo rendono un acquisto obbligato per gli appassionati del genere.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4, Dic 07, 9
Un approccio diverso alla guerra, più adatto a chi preferisce l'azione alla tattica.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, Mag 08, 8 ½
Uno sparatutto tattico in un'ambientazione completamente diversa.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 30, € 40 (Collector's)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://brothersinarmsgame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,6 GHz dual-core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con Shader 3.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Vario e divertente
Curato nei minimi dettagli
Paesaggi mozzafiato

Personaggi non sempre realistici
Salvataggio a checkpoint
I.A. nemica valida, ma non perfetta

Un eccellente terzo episodio, nonché uno dei migliori sparatutto tattici disponibili sulla piazza. *Brothers in Arms: Hell's Highway* non è perfetto, ma regalerà grandi soddisfazioni a tutti gli appassionati del genere.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
8	8	8	8	7	8

Ogni volta che viene fischiato un fuorigioco, un replay permette di rendersi esattamente conto della posizione irregolare del giocatore.

Del Piero prova a raddrizzare una amichevole che vede la Juventus soccombere per due reti a zero: le punizioni, in *FIFA 09*, sono piuttosto semplici e spesso efficaci.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

FIFA 09

La meravigliosa macchina del tempo di Electronic Arts.

IN ITALIANO

Come sempre, *FIFA 09* è interamente tradotto in italiano, in tutte le sue schermate e anche per quanto riguarda la telecronaca. Va sottolineato il buon lavoro svolto per l'aggiornamento delle rose, che appaiono quasi sempre fedeli agli ultimi movimenti di mercato (ma non agli ultimissimi, manca Quaresma all'Inter, per intenderci).

I COMMENTATORI

La coppia Fabio Caressa e Beppe Bergomi torna a commentare gli incontri di *FIFA 09*. Questa volta, le cose non vanno proprio benone: in più casi si sentono frasi slegate da ciò che sta succedendo effettivamente in campo ("È da solo davanti al portiere", e invece c'è tutta la linea difensiva da oltrepassare), oppure i due si contraddicono apertamente (Caressa: "Grande punizione! La palla è uscita di pochissimo", Bergomi: "Ha completamente sbagliato la mira...").

PARTE il campionato di Serie A 2008/2009, Juventus – Fiorentina: stadio Delle Alpi gremito, gente che conta sulle poltroncine di tribuna e formazioni ricche di stelle del calcio. Fischio dell'arbitro, l'incontro inizia e il tifo nelle curve è già rovente.

Dalla Fiesole in trasferta si alza un coro, un inno, un mantra: "E Luca Toni facci un gol!". Luca Toni si gira stranito, fissa l'alticcio pubblico teutonico, la sua vita da professionista del Bayern Monaco procedeva senza intoppi, fino a quando, a ottobre del 2008, ha iniziato a soffrire di un accenno di otite. Fischio all'orecchio, per l'esattezza, come se qualcuno lo chiamasse in qualche altro posto...

FIFA 09, nella sua versione PC, è così: fuori dal tempo. Juventus – Fiorentina si gioca ancora allo stadio Delle Alpi (da due anni e passa fuori dalle cartine del calcio che conta), il pubblico invoca malinconico Luca Toni (al secondo anno in Bundesliga) e il gioco... be', il gioco è suppergiù lo stesso *FIFA* degli ultimi tre anni. Degli ultimi tre anni in zona PlayStation 2 e PC, intendiamoci, non certo di quelli in casa Xbox 360 o PlayStation 3. Anche questa volta, possenti schede 3D e sterminati campi di memoria ad accesso casuale si limiteranno al compitino. Attenzione: non stiamo solo lamentando un'arretratezza visiva di *FIFA 09* rispetto alle sue controparti per console, ma anche e, soprattutto, un pericoloso strato di polvere che soffoca in buona parte il sistema di controllo, la fisica della palla, l'Intelligenza Artificiale, la fase strategico-tattica delle partite. Insomma: tutto ciò che conta in un videogioco di calcio. La scelta di Electronic Arts non è evidentemente una disattenzione, un tragico errore occasionale: per l'ennesima volta, si è deciso di non presentare il "vero" *FIFA* a chi usa un PC per giocare.

Se *FIFA* è riuscito a reinventarsi, e con un certo successo, nelle ultime edizioni per console, di certo non sarà con questo *FIFA 09* che scopriremo perché.

> "Non è un brutto gioco di calcio, è solo vecchio"

Peccato. Ma è inutile fasciarsi la testa prima di essersela rotta, o qualcosa del genere. Questo perché *FIFA 09*, anche nella sua "ridotta" versione per PC, ha delle carte e vuole giocarsele fino in fondo. Partiamo dalle basi, ovvero sottolineando che il titolo EA non è un pessimo gioco di calcio. Non è quello più avanzato tecnicamente e strutturalmente, ma non è nemmeno un dramma. Anzi, durante le prime partite, un ritmo meno compassato e una certa agilità nella gestione dei passaggi riescono a risollevare l'animo di chi ha scoperto in *FIFA* per Xbox 360 e PS3 un gioco interessante e competente, ma anche ostico e a tratti insormontabile. Con la versione PC si torna in un'epoca passata (perché due o tre anni, nel mondo dei videogiochi, sono quasi un'epoca), fatta di calcio veloce e tutto sommato godibile. *FIFA 09* è, quindi, l'evoluzione di quel gioco che prese il via all'incirca tra il 2003 e il 2004, quando EA decise che era venuto il momento di smetterla con gli esperimenti assurdi e puntare direttamente a uno stile del tutto simile a *Pro Evolution Soccer*.

IL NUOVO CONTROLLO

L'unica, grande, novità di *FIFA 09* è dedicata al sistema di controllo. Imitando l'idea avuta da Konami con il suo *Pro Evolution Soccer* per Wii, il gioco EA propone una gestione ibrida tra tastiera e mouse. Se la tastiera è deputata al controllo dei movimenti degli atleti sul campo, il mouse viene invece sfruttato come puntatore. Posizionando quindi il mirino sui propri compagni e premendo il tasto sinistro si passa la palla al prescelto, oppure nello spazio. Con il tasto destro, invece, si conclude a rete. Funziona? Non troppo: prima di tutto, controllare i movimenti con il "vecchio" sistema WASD è scomodo, in secondo luogo ci sono una valanga di combinazioni assurde di tasti che sfruttano addirittura la rotellina del mouse e combo di CTRL + WASD (come si fa? A meno di essere dei polipi giganti col cappellino di Gullit, ovviamente).
Come direbbe Piccinini: "non va!".

■ Il Delle Alpi è realizzato piuttosto bene, solo non si capisce perché EA continui a far giocare qui la Juventus.

MENU QUADRATI

L'impostazione dei menu di *FIFA 09* propone una soluzione "a riquadri". In pratica, la schermata principale del gioco offre non solo il classico elenco di opzioni e modalità, ma anche una serie di riquadri di contorno, definiti modernamente widget. Sono tutte risorse che permettono di tenere sott'occhio i dati delle proprie carriere sia offline, sia online, oltre alle ultime novità relative alla propria squadra del cuore (in questo caso, è necessario un collegamento a Internet).

■ I dirigenti bianconeri ci stanno consigliando di far riposare qualche giocatore chiave, in vista del derby contro il Milan. Il celeberrimo derby "Juventus – Milan", no? No!

IL CONTROLLER PERFETTO

Dimenticate tastiera e mouse, il modo migliore per giocare a *FIFA 09* è utilizzando un Controller Xbox 360 per Windows. Da un paio d'anni, ormai, il pad di Microsoft si dimostra una soluzione estremamente comoda e godibile per i giochi d'azione di chiara origine "console" o per i titoli sportivi. Anche in questo caso, tutto funziona semplicemente e la mappatura dei pulsanti è quella cui siamo abituati da tempo.

■ Con una splendida girata, il vecchio modello poligonale di Del Piero infila un cross di Nedved dalla fascia. Non sempre i passaggi alti funzionano a dovere, però.

Prima di passare a esaminare ulteriormente la partita vera e propria, è meglio capire quale sia l'intera offerta di Electronic Arts. Campionati, coppe, sfide, modalità professionista, emulazione della vita di un allenatore, possibilità di creare giocatori e squadre: ce n'è un po' per tutti. Chiunque si sia seduto di fronte a un'edizione recente di *FIFA* sa già cosa aspettarsi sotto questo punto di vista, anche se, in effetti, fa sempre piacere riscoprire un pacchetto "all inclusive" così interessante. Siete fan del torneo nazionale portoghese? Prego. Per tutta l'estate avete fantasticato sul girone di ritorno del campionato olandese? Eccolo qui. Da due anni seguite con devozione le gesta statunitensi di David Beckham? Proseguite dritti fino alla "pagina" della MLS. Senza dimenticare le divisioni inferiori, come la nostra Serie B o la Premiership inglese, giusto per citarne due.

Dal canto loro, invece, le varie coppe non hanno troppi corrispettivi con il mondo reale, nel senso che non ci sono diritti particolari su Coppa UEFA o Champions League. Naturalmente, è sempre possibile creare la competizione che si preferisce: a eliminazione diretta o con gironi all'italiana, col numero di squadre desiderato, selezionando i campionati da cui "attingere" le squadre. Peccato, però, che non esista un'opzione per chiedere al gioco di prelevare solo team di prima divisione europea per creare automaticamente una simil Champions League.
In *FIFA 09* torna anche la modalità Professionista, che permette di vivere le gioie e i dolori di un giovane atleta. Ma anche di uno non più tanto giovane; insomma, un calciatore a caso di una delle squadre presenti nel gioco. Anche qui, se vi aspettate qualcosa di simile all'opzione Be a Pro del *FIFA* su 360 e PS3, potreste rimanere delusi. L'intera faccenda si risolve con l'utilizzo del medesimo calciatore per l'intero svolgimento dell'incontro. E basta. Non ci sono punti esperienza ottenuti secondo il comportamento (posizione corretta tenuta in campo, dialogo con i compagni e via di questo passo), né altri particolari accorgimenti come una

LIVE ADIDAS!

La seconda vera novità di *FIFA 09*, dopo quella rappresentata dal sistema di controllo mouse+tastiera, è la cosiddetta opzione Live Adidas. Appoggiandosi a un sistema di tracking delle informazioni di ogni singolo calciatore (reale) durante le partite di campionato (reali), Electronic Arts assicura che le caratteristiche dei vari giocatori verranno modificate settimana dopo settimana, secondo le performance esibite nel mondo reale. Tali aggiornamenti possono essere ottenuti gratuitamente per un solo campionato, scelto inizialmente dal giocatore. Se si vogliono avere gli aggiornamenti relativi a differenti tornei, si deve sborsare qualche euro extra.

Un bel piattone e il Paris St. Germain si porta in vantaggio. Di fronte all'estremo difensore, è difficile sbagliare, soprattutto per la CPU.

visuale che riesca a riprendere al meglio le differenti esigenze legate all'utilizzo di un solo atleta sul campo, magari lontano dalla palla.

Anche per quanto riguarda la modalità Allenatore c'è poco di nuovo sotto il sole, a parte il fatto di non trovare più l'opzione per la visualizzazione del calendario delle partite. O siamo orbi noi (e no, dubitiamo fortemente) oppure qualcuno in EA si è dimenticato qualche pezzo. Per il resto, è più o meno sempre la solita solfa: partite da giocare, fiducia del pubblico e dei dirigenti da conquistare, possibilità di cercare nuovi talenti in giro per il mondo, amichevoli da organizzare nel pre-campionato e via di questo passo.

Arriviamo, quindi, al nocciolo della faccenda, ovvero la partita vera e propria. Come già anticipato, *FIFA 09* è la (minima) evoluzione di quanto visto negli ultimi anni da queste parti. Il gioco fa di tutto per dimenticarsi che esiste un *FIFA* più complesso, meno immediato, ma capace di regalare ben altre soddisfazioni, pur non rappresentando "il" gioco di calcio. Insomma: la fisica della palla, in questo *FIFA 09*, non è malaccio, ma non è certo al passo con quanto visto in altri *FIFA* o in *Pro Evolution Soccer 2009* (di cui trovate l'Anteprima su questo numero). Lo stesso si può e si deve dire per il set di animazioni, piuttosto limitato e che rende il gioco meno imprevedibile e meno credibile, nei momenti in cui l'Intelligenza Artificiale decide di utilizzare una movenza poco adatta a una situazione per il solo motivo che non ne ha molte altre da sfruttare con successo. I movimenti sul campo dei propri compagni non sono male, anzi, generalmente le squadre riescono a coprire piuttosto bene gli spazi, ma lo stesso non può dirsi del sistema di collisioni tra i giocatori. Si sprecano i casi in cui due calciatori della stessa compagine si "incastrano" tra loro, lasciando la palla libera all'attaccante avversario che poi scarica in rete.

Qualche sopracciglio alzato anche per i passaggi filtranti e i cross. I primi paiono piuttosto lunatici: spesso, un tocco leggero sull'apposito pulsante crea un lancio nello spazio di pochi millimetri, mentre una pressione appena più accennata porta a possenti "tagli" di decine di metri, magari fuori dalla portata di chiunque. Con i cross va meglio, anche se ogni tanto, soprattutto quando ci si trova sul fondo del campo e si intende indirizzare la sfera nel centro dell'area, partono verso la curva dei tifosi senza apparente motivo. Un po' di pratica, però, dovrebbe risolvere la faccenda dei cross.

COME LO VOLETE VOI

Il dettagliato e versatile editor di *FIFA 09* permette, ancora una volta, di dare vita ad atleti che non esistono nella realtà, perlomeno non nelle compagini presenti nel gioco. È consentito decidere altezza, capigliatura, caratteristiche atletiche e tecniche del proprio neo-paladino, ma si può anche fondare da zero una squadra intera. Niente di particolarmente nuovo, però è comodo e divertente sapere di poter riportare su PC il proprio team di calcetto, debitamente allargato.

A quanto scritto, aggiungete una realizzazione grafica appena sufficiente, per un gioco di calcio datato 2008/2009, con modelli poligonali largamente migliorabili (soprattutto nelle proporzioni) e avrete il quadro completo di quel che è *FIFA 09*: non un brutto gioco di calcio, ma uno vecchio, questo sì.

Mattia Ravanelli

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 2008, Dic 07, 9
Per quanto riguarda la grafica, la simulazione di Konami ci aveva sorpreso positivamente. La giocabilità, invece, necessitava di qualche ritocco.

FIFA 08, Dic 07, 7½
Il capitolo precedente mostrava qualche spunto interessante, ma la classe di *PES* era ancora lontana.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Vancouver** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Tel. **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fifa09.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,83 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (1-4 giocatori)**

Pro:
- Immediato
- Buon ritmo di gioco
- Interessante l'idea Live Adidas

Contro:
- Tecnicamente vecchio
- Fisica migliorabile
- Telecronaca da rivedere

FIFA 09 **è troppo simile ai suoi predecessori. Quindi, è un gioco di calcio ormai datato. Le poche novità, non tutte riuscite, non lo riscattano. Sa ancora far divertire, ma ormai è davvero tempo di passare oltre, Electronic Arts.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	7	7	7

Visivamente, il gMotor sente il peso degli anni, ma la grafica rimane dignitosa e il frame rate è elevato anche su PC non aggiornatissimi.

La Nordschleife è finalmente disponibile, ed è meravigliosa, a patto di essere piloti di un certo livello.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

GTR EVOLUTION

Finalmente, un gioco nuovo dai Simbin. Peccato non sia proprio "nuovo".

IN ITALIANO

Come *Race 07*, anche *GTR Evolution* è stato interamente tradotto in italiano. Se volete giocare online, però, una conoscenza almeno basilare dell'inglese torna utile per comunicare con giocatori di altri paesi.

Simbin, zitti zitti, non hanno smesso di lavorare alle proprie simulazioni e continuano ad aggiungere nuovi contenuti a *Race 07*.

La loro ultima fatica è *GTR Evolution*, che, a dispetto del nome, non è un gioco interamente inedito. Non è nemmeno cambiato il motore grafico, ma solo il titolo, dal momento che si tratta di un'espansione per *Race 07*. Chi possiede quest'ultimo, potrà limitarsi ad acquistare l'aggiornamento (al prezzo di 24,99 euro), ma sarà consentito comperare il gioco completo (39,99 euro), che include anche i contenuti del precedente titolo. Un approccio intelligente, che permette di migliorare costantemente la simulazione senza necessariamente sfornare una nuova ogni anno (tra l'altro, costerebbe molto di più).

Fra le novità di questa edizione, spicca principalmente l'inclusione del tracciato Nürburgring Nordschleife, il famoso Green Hell (l'inferno verde) in ben tre configurazioni. Si tratta di un vecchio circuito di Formula 1 ormai entrato nel mito, usato sia per i test di molte case automobilistiche, sia per vari tipi di competizioni. È considerata una delle piste più difficili al mondo, complici le variazioni altimetriche e i lunghi rettifili intervallati da sequenze praticamente infinite di curve (quasi 100, sparse per un percorso di oltre 20 Km).

Attualmente, è l'unica versione "ufficiale" disponibile per PC, se escludiamo la vecchia incarnazione presente in *GP Legends*. I Mod che includono il Nürburgring, scaricabili dalla Rete per *GTR 2* e *rFactor*, sono infatti semplici realizzazioni di appassionati. Inutile dire che il risultato è stupefacente, sia dal punto di vista grafico, sia da quello del divertimento, a patto di essere piloti abbastanza esperti. Se non conoscete il tracciato, invece, dovrete faticare a lungo prima di impararlo ed essere competitivi per le gare online. Purtroppo, per la sua realizzazione ci si è avvalsi dei tipici metodi, quindi i piani originali, immagini video e GPS, evitando di ricorrere al laser (una tecnica utilizzata in *iRacing* e che permette di riprodurre al meglio le condizioni dell'asfalto). Peccato, poi, che sia anche l'unica nuova pista introdotta: le altre sono quelle già viste in *Race 07* e includono Imola, Pau, Macau, Monza e altre.

Parecchi ritocchi sono stati invece effettuati al parco vetture, che ora annovera la presenza di auto GT (serie GT Pro, GT Sport e GT Club) e di qualche nome eccellente fra le "stradali", più precisamente

> **"Spicca l'inclusione del Nürburgring"**

l'Audi R8, la Viper SRT/10, la Koenigsegg CCX e la Gumpert Apollo, veri e proprio bolidi in grado di sfiorare i 400 Km all'ora. È stata infine aggiunta una categoria WTCC Extreme, con delle versioni "dopate" (e completamente inventate) dei bolidi di questa categoria.

Per il resto, *GTR Evolution* mantiene tutti i pregi e difetti di *Race 07*. Rimane quindi inferiore al precedente *GTR 2* in termini simulativi, pur contando su un Force Feedback per certi versi migliore e su un comparto grafico mediamente più curato. Considerato che è disponibile *iRacing*, tornare a un modello di guida ormai "anziano" risulta difficile, e si fatica a trovare quel feeling che rende grandioso il simulatore di Crammond. Se si è abituati a giocare a *Race 07*, comunque, non si

NOVITÀ IN VETRINA

Il parco vetture di *GTR Evolution* include tutti i mezzi disponibili per *Race 07* (comprese le Formula 3000, Formula BMW, Radical e Caterham), ma anche qualche novità. Oltre alle auto di categoria GT, segnaliamo due auto decisamente poco conosciute, ma caratterizzate da prestazioni impressionanti. La Apollo è il primo modello prodotto dalla tedesca Gumpert e monta un motore Audi V8 abbinato a un cambio sequenziale a sei marce derivato della F1. Può sprigionare una potenza di 480 kW, e raggiunge l'incredibile velocità di 360 Km/h. Se vi sembra veloce, non avete ancora visto la Koenigsegg CCX, prodotta in Svezia, che teoricamente raggiunge i 396 Km/h (ma ancora nessuno l'ha verificato sul campo). Di certo, detiene il record di accelerazione da 0-300 Km/h, velocità raggiunta in soli 29,2 secondi, meno di quanto impiega una Lamborghini Murcielago.

Sono state aggiunte le vetture WTCC Extreme, inesistenti in realtà: praticamente sono delle auto del campionato WTCC "superdopate" quanto a motore.

■ I tracciati sono curati e dettagliati, sebbene, dopo aver giocato a *iRacing*, possano sembrare spogli e piatti.

10TACLE CI LASCIA

Nel mese di agosto, il produttore 10Tacle, che aveva lanciato prodotti come *GTR 2* e *GT Legends*, è andato in bancarotta, gettando nel panico i tanti utenti che giocavano online questi titoli. Fortunatamente, i Simbin hanno preso in mano la situazione spostando i server e rendendo il servizio nuovamente disponibile a tutti. 10Tacle avrebbe dovuto pubblicare il progetto Ferrari dei Blimey Games, i quali hanno annunciato che il fallimento del produttore non avrà impatti sullo sviluppo del gioco.

■ La pioggia è uno degli scogli più ardui: potete essere bravissimi, ma durante un monsone, basta sfiorare male il freno per finire contro le barriere.

■ La gestione dei danni non è migliorata rispetto a *Race 07*, né dal punto di vista grafico, né per quanto concerne gli effetti sulla guida.

NORDSCHLEIFE: IL SOGNO DEI PILOTI

La Nürburgring Nordschleife, nota anche come l'inferno verde (Green Hell) o, semplicemente, The Ring, è una delle piste automobilistiche più famose al mondo. Inaugurata nel 1927, vide il periodo di massimo splendore nel dopoguerra, quando vi furono disputate alcune delle più affascinanti gare di Formula 1. Nel 1976, dopo il noto incidente di Niki Lauda (in cui il pilota quasi perse la vita a causa delle ustioni riportate), la Formula 1 si trasferì definitivamente a Hockenheim. Attualmente, il tracciato è utilizzato da case automobilistiche e testate giornalistiche per i test delle vetture, e annualmente ospita la 24 ore di Nürburgring, estenuante gara aperta ad auto di vario tipo. Chi vuole, può recarsi in zona e fare un giro con la sua vettura per una cifra tutto sommato modica. Attenzione, però: pur non essendoci limiti di velocità, correre come dannati non è saggio, nella vita reale. Sia perché il tracciato non offre molte vie di fuga in caso di errore, sia perché 20 Km di curve possono essere estenuanti per i non professionisti. Per tutte le informazioni, il sito ufficiale è **www.nuerburgring.de/home.324.0.html**

rimane delusi. Certo, era lecito attendersi qualche miglioria al motore fisico (che, per inciso, è lo stesso usato in *GTR 2*, *ARCA Simracing* e *rFactor*), ma in tal senso bisognerà attendere il debutto di Lizard, l'engine che sta sviluppando Simbin. Le nuove auto introdotte con *GTR Evolution* sono divertenti da guidare e aggiungono un po' di varietà (sebbene non tutte mostrino un carattere ben distinto). La presenza del Green Hell, poi, è un bonus che farà felici molti appassionati di sport motoristici. Ci sentiremmo di consigliare il gioco soprattutto a coloro che vogliono avvicinarsi in maniera un po' morbida alla simulazione. Non perché *GTR Evolution* sia banale e poco realistico, tutt'altro. Piuttosto, perché include una serie di tutorial ricchi di suggerimenti per imparare a guidare in maniera sportiva e, al contrario di *iRacing*, permette anche di gareggiare contro l'Intelligenza Artificiale, senza obbligare a correre solo online. È stata anche aggiunta una modalità Arcade Extreme, caratterizzata dalla fisica semplificata e dalla presenza di parecchi effetti speciali, soprattutto in caso di incidente (con un numero maggiore di particelle che invadono lo schermo).

GTR Evolution è, dunque, una gustosa aggiunta a *Race 07* e vale l'acquisto anche solo per il nuovo tracciato. Le vetture, seppure benvenute, non fanno gridare al miracolo. I piccoli ritocchi, come la scuola guida e la modalità Arcade Extreme, sono interessanti e verranno apprezzati soprattutto dai piloti meno esperti, ma non nascondiamo che avremmo preferito qualche modifica sostanziale alla fisica, per avvicinare il gioco alle produzioni recenti.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

iRacing, Set 08, **8½**
La simulazione per eccellenza, se amate correre online. Il sistema di ranking è eccellente, ma può risultare troppo punitivo per i meno bravi.

rFactor, Set 07, **9**
Il gioco in sé non è un granché, ma i tanti Mod, alcuni dei quali eccellenti, lo rendono un'esperienza affascinante.

info ■ Casa **Simbin** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99 – € 24,99 (agg. da *Race 07*)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.gtr-evolution.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Banda Larga, volante Force Feedback**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ C'è la Nordschleife...
■ ... e anche la scuola guida
■ Auto GT e stradali

■ Volevamo qualche modifica alla fisica
■ Il motore fisico inizia a mostrare la sua età
■ Non tutte le auto sono realizzate a dovere

Include l'affascinante circuito di Nordschleife, il famoso Inferno Verde, e vale la pena di essere acquistato solo per quello. Le altre aggiunte sono piacevoli, ma nulla di più. Il prezzo dell'aggiornamento non è competitivo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRACCIATI	AUTO
8	7	8	8	9	8

Può accadere che, alla distruzione di una nave, i beni contenuti nella stiva restino intatti, pronti per essere recuperati.

Le navi più leggere richiedono parecchia pratica per essere utilizzate proficuamente in battaglia.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

X3: TERRAN CONFLICT

Le vampe dei laser infiammano il sistema solare: siete pronti per il battesimo del fuoco?

IN ITALIANO

X3: Terran Conflict **verrà tradotto in italiano per quanto riguarda testi a schermo e manuale. Il doppiaggio, invece, non sarà trasposto nella nostra lingua.**

C'era una volta, in una galassia lontana lontana, un gioco di nome *Elite*. Un gioco capace di racchiudere, in una manciata di Kilobyte, tutta la meraviglia dello spazio sconfinato, lo spirito dell'ultima frontiera, l'avidità di pirati dal grilletto facile e la fulminea perizia di veterani delle stelle.

E oggi, a ben ventiquattro anni di distanza, possiamo rivivere quelle stesse emozioni, che appartengono a ogni generazione di appassionati. *X3: Terran Conflict*, ultima incarnazione di una serie ormai celebre, si assume il compito di rinnovare i fasti del passato e lo fa con grazia e profondità straordinarie.

Poche parole sono sufficienti per delineare il fulcro della saga di *X*: nei panni di squattrinati piloti spaziali, saremo chiamati ad ammassare una fortuna in denaro e navi, improvvisandoci, di volta in volta, mercanti, bucanieri o soldati. Si potrebbe discutere per ore, altresì, di un universo ricchissimo di dettagli, dei fragili equilibri economici, delle oscure verità che emergono con lo svolgersi della trama principale.

Tutto questo torna in *Terran Conflict*, unitamente a numerosi aggiustamenti che sanciscono la maturità della serie. Epicentro narrativo del titolo è il caro vecchio Sistema Solare, trasposto nel peculiare universo di *X* e colto in un momento tragico della propria storia. Il pericolo costituito dalle macchine senzienti note come "terraformer", da tempo trasformatesi in terribili flotte assassine, si ripresenterà a inquietare i sonni dei terresti, ormai pronti a tutto pur di sventare sul nascere la minaccia.

Le vicende del gioco, affrontabili da quattro diversi punti di vista, risultano piuttosto corpose e non certo spiacevoli, sebbene lo spirito di *X* si esplichi, ancora una volta, nella libertà assoluta concessa al giocatore, per nulla vincolato da costrizioni narrative.

Un universo in cui gli imperi si costruiscono tanto sul fiuto per gli affari quanto sulla mira infallibile e i riflessi pronti non si può ridurre alla semplice somma delle parti. Operazioni sulla carta noiose, come la ricerca perenne del prezzo migliore per le proprie merci,

> "Lo spirito di X si incarna nella libertà concessa al giocatore"

risultano divertenti grazie al senso di continua conquista che permea ogni istante di gioco. D'altra parte, a marcare tangibilmente l'ascesa è il passaggio graduale a navi sempre più accessoriate, o addirittura differenti per tipologia – ognuna di esse garantisce un'esperienza di volo diversa, soprattutto nel caso dei grandi incrociatori.

Gradita, in questo senso, l'aggiunta delle fregate missilistiche – spettacolari in fase di attacco – nonché di una discreta quantità di navi ispirate a un celebre Mod sviluppato per *X3*, il cosiddetto *XTended*. Ai nuovi vascelli si affianca un'estesa selezione di armi, che si avvale ora anche della tecnologia terreste, unitamente ad alcune nuove stazioni da acquistare e gestire – senza dimenticare gli avamposti militari, vere fortezze dello spazio.

Fa piacere notare come grandi sforzi siano stati profusi nel miglioramento dell'interfaccia, vero tallone d'Achille delle precedenti edizioni. Quello che prima era una macchinoso insieme di menu difficilmente navigabili si è trasformato in un sistema più organizzato e informativo, sebbene ancora contraddistinto da una certa pesantezza.

Le missioni principali e secondarie, accresciute in numero e varietà, si avvalgono di un sistema di segnali che indirizza il giocatore verso la meta, l'accesso alle varie funzioni della nave è stato razionalizzato e la gestione di vaste flotte resa più agevole. Ci spiace, però, che non sia stato implementato il salvataggio libero nello spazio aperto. Sarà, ancora una volta, necessario acquistare i "certificati di assicurazione" per poter mettere in cassaforte i progressi: una scelta di cui non riusciamo a capire il senso.

Resta simile al passato, invece, la componente di "dogfight", ovvero i serrati combattimenti tra astronavi. Concettualmente improntati all'arcade, gli scontri offrono comunque una vasta gamma di opzioni tattiche, grazie alle

DIECI ANNI DI X

Il genere dei simulatori spaziali è da sempre uno dei fiori all'occhiello del gioco su PC. La serie *X*, che esordì nel 1999, rappresenta una delle espressioni più alte di questa particolare tipologia di creazioni ludiche. Tanto minimalista nel titolo quanto concettualmente grandioso, il capostipite della serie – *X: Beyond the Frontier* – seppe offrire un universo mosso da dinamiche coerenti e ricco di trame intricate. Cinque razze lo popolano, tutte minacciate dai meccanici Xenon – la versione incattivita delle macchine intelligenti costruite sulla Terra. Il secondo capitolo, sottotitolato *The Threat*, introdusse nel novero delle specie i misteriosi Kha'ak, entità ostili dedite all'attacco attraverso sciami di navicelle. La terza iterazione della saga, *Reunion*, si concentra invece sulla ricerca del pianeta Terra, chiave di volta dei misteri della galassia. Misteri che vengono svelati, infine, in *Terran Conflict*, presentato dagli sviluppatori come gran finale dell'intera vicenda.

PER UN PUGNO DI CREDITI

Come l'avida razza Teladi sostiene da sempre, il profitto è il motore dell'universo. Arricchirsi tra le stelle richiede una certa perseveranza e una comprensione dei meccanismi che regolano l'economia. Studiando le catene produttive delle varie stazioni spaziali si può arrivare a sfruttare proficuamente una scarsità di risorse, giocando sui prezzi favorevoli o fabbricando in proprio i beni più richiesti. Attenzione, però: le navi mercantili indifese sono una tentazione irresistibile per i pirati.

■ Una rete di portali consente il viaggio istantaneo tra un settore e l'altro.

■ La nave fornitaci all'inizio della campagna terrestre diverrà competitiva solo con qualche miglioramento a scudi e armi.

SCOTTY, CI SERVE PIÙ ENERGIA!

Pur non presentando rivoluzioni tecnologiche rispetto al predecessore, *Terran Conflict* non si rivela leggero: le nostre prove hanno evidenziato la tendenza del gioco a calare fastidiosamente di framerate nelle situazioni più concitate. Il peso del titolo sembra gravare principalmente sulla CPU, costretta a calcolare miriadi di processi. Riteniamo che un veloce Penryn sia l'equipaggiamento più indicato da montare sulla nostra navetta videoludica.

COWBOY DELLO SPAZIO

Che si vogliano depredare innocui mercanti o sconfiggere pericolosi criminali, è necessario apprendere l'arte del combattimento spaziale per sopravvivere nell'universo ostile di *Terran Conflict*. Oltre alla rapidità di reazione e alla vista acuta, un buon pilota deve conoscere a menadito le caratteristiche tecniche del proprio vascello e di quello avversario, soprattutto la velocità di punta e il carico balistico.
La prima capacità da acquisire è quella di porsi in coda al nemico, così da poterlo bersagliare impunemente, nella migliore tradizione del Barone Rosso. Nel caso si affronti, al comando di un caccia, una corvetta, diviene buona norma sfruttare i "punti ciechi" tra le torrette per erodere lentamente gli scudi del nemico, volteggiando leggiadramente nello spazio.
Le grandi navi, raggruppate nella classe M2, si manovrano in modo peculiare: le battaglie tra questi leviatani siderali tendono ad articolarsi in serrati confronti di posizione, atti a ottenere un vantaggio tattico.

■ L'impatto visivo delle stazioni spaziali più grandi è indiscutibile. Una gioia per i fan di "Babylon 5".

CAPITANO IN PLANCIA

Il sistema di controllo, in *Terran Conflict*, si presenta variegato e complesso, e necessita di una certa pratica per essere assimilato. Nei momenti pacifici, il mouse è l'alleato perfetto, vista la possibilità di selezionare direttamente gli elementi a schermo. Quando cominciano a volare i raggi fotonici, i risultati migliori si ottengono, a nostro avviso, impugnando un buon joystick, ma sussiste la possibilità di ricorrere ancora al mouse, oppure a una combinazione tra quest'ultimo e la tastiera.

differenze tra le armi e le classi di navi, e al possibile appoggio di vascelli amici. Non abbiamo notato, purtroppo, miglioramenti netti nell'Intelligenza Artificiale dei piloti gestiti dalla CPU, che ci paiono ancora troppo prevedibili nelle loro manovre.
Dal punto di vista grafico, *Terran Conflict* tradisce l'anzianità del proprio motore, senza, però, risultare sgradevole. Certo, gli effetti non stupiscono più e le texture avrebbero beneficiato di ulteriori dettagli, ma l'impatto complessivo è apprezzabile e rende bene l'atmosfera sottilmente inquietante dello spazio profondo. Contribuiscono al carisma del titolo anche le differenziazioni di stile tra le flotte delle varie razze, tutte facilmente riconoscibili. Altrettanto piacevoli le musiche "ambient", ormai tradizione della serie, mentre gli effetti audio ci sono parsi leggermente spenti.

A fronte di tali e tanti miglioramenti, rimane comunque inossidabile lo spirito della saga. *Terran Conflict* è, come i predecessori, un titolo ponderoso e lento, un dedalo sempre più vasto di settori spaziali zeppi di opportunità e pericoli. La sfida è quella di coniugare l'adrenalina della battaglia alla flemma della riflessione, una sfida che può essere vinta solo con la collaborazione del giocatore. Proprio per via della sua natura composita, *Terran Conflict* impone, infatti, un copioso dispendio di ore ed energie mentali, tale da frustrare i piloti meno perseveranti.

Dal canto nostro, però, consigliamo a tutti di stringere i denti e affrontare l'universo a testa alta: poche architetture videoludiche sono grandiose come quella di *X*, e pochi titoli sono in grado di regalare una così piena soddisfazione.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

Darkstar One, Ott 06, **8**
Meno profondo di *Terran Conflict*, ma impreziosito da alcune idee interessanti, il titolo Ascaron fa degli scontri fra caccia spaziali il proprio fulcro.

Sins of a Solar Empire, Apr 08, **9**
Un titolo strategicamente molto solido, adatto a chi voglia dirigere le proprie flotte nei panni del comandate supremo.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Egosoft** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.egosoft.com/games/x3tc/info_en.php**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, CD-ROM, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Joystick**
- Multiplayer **No**

+ Straordinaria varietà
+ Molteplici stili di gioco
+ Regala soddisfazioni

− Rischia di intimidire
− Niente salvataggio libero
− A tratti dispersivo

Fuochi d'artificio al plasma concludono una serie assolutamente pregevole. *Terran Conflict* non è altro che un *X3* elevato a potenza, a tre anni di distanza dall'originale: nondimeno, giochi del genere sono fatti con la stessa materia dei sogni.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PROFONDITÀ
8	8	7	9	7	9

L'interno delle capanne è luogo di aggregazione e dialoghi, spesso brevissimi.

In certe sequenze, dovrete risolvere problemi in un tempo limite, indicati dalle icone in alto.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

REPROBATES – L'ISOLA DEI DANNATI

Dai creatori di *Ni.Bi.Ru* e *The Black Mirror*, un'altra interessante avventura grafica.

MINIGIOCHI UN PO' FASTIDIOSI

Uno dei punti deboli più indicati dai fan della versione estera di *Reprobates* consisteva nei minigiochi che, in vari punti della vicenda, costringono il giocatore a impegnarsi (a volte un po' troppo) in piccole sfide in cui il tempismo e l'abilità con il mouse sono fondamentali. Accogliendo le proposte dei giocatori su Internet, gli sviluppatori hanno ora inserito la possibilità di saltare ognuno dei giochi, qualora non vi sentiste in grado di superarli.

IN ITALIANO

L'edizione italiana di Reprobates si giova di una traduzione nella nostra lingua, pur se limitata ai sottotitoli. Le voci sono tutte in inglese, con forti accenti per caratterizzare i diversi personaggi, provenienti da diversi paesi del mondo.

DOVE LO TROVO?

Distribuito da Adventure Productions, *Reprobates – L'isola* dei dannati sarà disponibile, oltre che nei negozi di videogiochi, anche sul sito www.adventuregameshop.com

Le capanne a disposizione dei personaggi sono minuscole, chi le avrà costruite?

ADAM, il protagonista della nuova opera di Future Games, vive uno dei prologhi più drammatici visti di recente: esce di casa con la sua auto e si ritrova vittima di un incidente stradale, molto probabilmente mortale.

Il tapino si sveglia, sta bene e si trova in una specie di bungalow vicino al mare. Sorpreso (ricorda benissimo la disgrazia, per lui avvenuta pochi istanti prima) scopre di essere in un luogo sconosciuto, apparentemente un'isola, con altre persone disorientate quanto lui. Pare evidente che l'incidente non l'abbia ucciso e la gente sull'isola sembra provenire da epoche e luoghi diversi: chi dagli Anni '70, chi dal 2001, ognuno con i propri distinti ricordi antecedenti qualche evento potenzialmente letale.

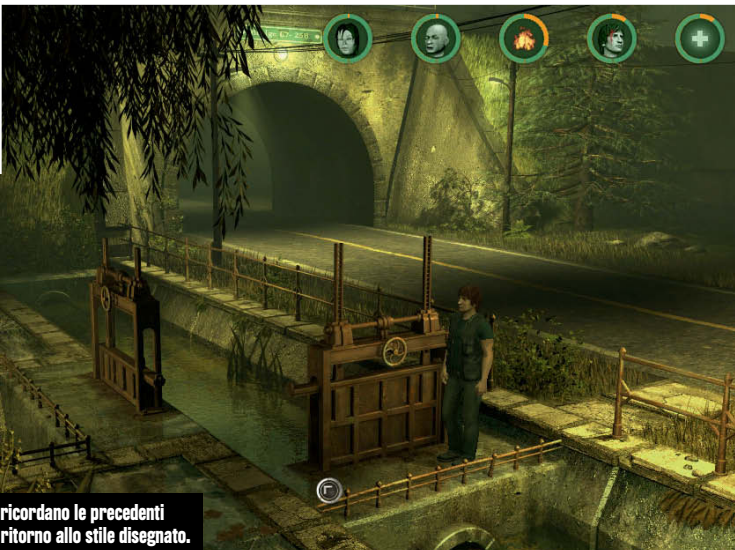
Adam si trova nel purgatorio? Gli abitanti dell'isola sono in verità tutti morti? I misteri si infittiscono: nessuno sa perché si trovi lì, ma tutti, Adam compreso, cadono addormentati al terzo rintocco di una campana che suona inesorabile ogni sera. Il mattino porta nuovi enigmi: ogni oggetto in possesso degli abitanti scompare nel nulla e, a volte, spariscono anche le persone, sostituite da nuovi ospiti. Decisamente un bell'inizio per il nuovo incubo collezionato da Future Games, casa che ci ha portato le note avventure *The Black Mirror* e *Ni.Bi.Ru*.

> "Gli enigmi non sono troppo difficili"

Reprobates – L'isola dei dannati è però molto diverso, almeno sotto il profilo della grafica, dai due giochi precedenti. I personaggi sono interamente realizzati in tre dimensioni e si muovono in ambienti bidimensionali ricchi di texture digitalizzate, che spesso conferiscono al contesto un aspetto molto realistico. Lontano anni luce dallo stile "disegnato" delle passate fatiche di Future Games, *Reprobates* non vuole stupire con la sua grafica, ma, se i fondali spaziano dal dettagliatissimo (alcune zone in particolare) al discreto (soprattutto i frequenti paesaggi dell'isola), i modelli tridimensionali dei protagonisti sono notevoli. Adam e i suoi compagni d'avventura sembrano veri: sicuramente un gran lavoro da parte dei grafici, che aiuta a sentirsi presenti e a considerare gli altri personaggi dei "veri" individui. Ambientazione e idea iniziale sono, dunque, più che sufficienti per un buon gioco. Purtroppo, a queste premesse si contrappone una struttura dell'avventura un po' pesante e potenzialmente perfino noiosa. Molte scene di gioco, tra cui le prime ore per intero, si svolgono sull'isola, dove, come già scritto, sarete costretti a parlare con pochi personaggi e ad agire con pochissimi oggetti (quello che trovate sull'isola), che dopo ogni notte perderete per sempre. Con il passare dei giorni, scoprirete qualcosa di più sul mistero del posto, ma dovrete ogni volta faticare molto. Gli enigmi di *Reprobates* non sono eccessivamente difficili (a parte qualche eccezione) e alcuni sono anche ben ideati. Spesso, però, per risolverli dovrete camminare da un angolo all'altro dell'isola solo al fine di recuperare qualche oggetto, oppure vi servirà parlare con un certo personaggio per avere quel suggerimento che vi permetterà di proseguire, magari su qualcosa che a livello logico *sapete* di dover fare, ma non potete farlo fino a quando qualcuno lo dirà esplicitamente al protagonista.

Adam possiede un inventario versatile, che permette di combinare tra loro diversi oggetti così da crearne di nuovi, per poi perderli ogni notte. Va da sé che spesso userà pietre, legnetti e foglie reperibili

Adam sembra abbonato agli incidenti.

Gli ambienti (almeno negli incubi di Adam) non sono solo spiagge e cespugli.

Alcuni ambienti ricordano le precedenti avventure, con un ritorno allo stile disegnato.

GRADITI MIGLIORAMENTI

Rispetto all'edizione di *Reprobates* apparsa mesi fa sui mercati esteri, quella italiana è stata riveduta e corretta. In particolare, non dovrete più stare (inutilmente) attenti allo stato di salute del protagonista, facendogli bere e mangiare le razioni a sua disposizione. Acqua e cracker rimangono tra gli oggetti del gioco ma non sono più indispensabili come nella prima edizione, per fortuna. Sono cambiati anche i minigiochi.

INCUBI PERICOLOSI

Ogni notte dopo la prima, gli sfortunati abitanti dell'isola hanno regolarmente degli incubi. Adam sperimenta in prima persona tale fenomeno e si rende conto che i sogni angosciosi potrebbero celare dei pericoli reali. Le sequenze degli incubi, giocabili come parti attive dell'avventura, rappresentano un bello stacco dalla normalità dell'isola, anche graficamente: lo stile più disegnato ricorda, in alcune sequenze, i titoli precedenti di Future Games, come *The Black Mirror*.

un po' ovunque, anche se risolvere l'ennesimo enigma appiccando un fuoco con quegli oggetti o usando un bastone come leva non è eccitante.

I dialoghi tra i personaggi, recitati in inglese e sottotitolati in italiano, sono ben scritti pur se generalmente abbastanza stringati. Difficilmente un personaggio secondario si dilungherà in discorsi complessi e, in molti momenti del gioco, dovrete sbloccarvi semplicemente parlando di nuovo con tutti e sperando di non imbattervi in un problema di "pixel hunting" (la cosiddetta ricerca certosina di un oggetto piccolo e mimetizzato all'interno di una zona), eventualità che qualche volta si presenterà nel corso dell'avventura.

La colpa principale di *Reprobates* è da ascriversi alla lentezza generale di numerose scene e di molti enigmi. Il gioco possiede, però, punti positivi che premieranno i giocatori pazienti. Con il passare dei giorni sull'isola, per esempio, le ambientazioni usuali saranno rappresentate con angolazioni differenti, così da rendere "nuovi" anche posti ormai conosciuti quasi a memoria: un espediente efficace per spingere gli avventurieri ad arrivare alla fine delle circa venti ore necessarie a giungere all'epilogo. La vicenda, poi, possiede aspetti più adulti rispetto alla media delle avventure, con brevi sequenze un po' sexy e momenti in cui accadono cose inaspettate (come il protagonista che, per accedere a una stanza, non si fa problemi a bastonare uno dei suoi compagni di sventura, totalmente incolpevole).

Nel complesso, siamo di fronte a un'avventura discreta e dalla trama interessante, che pecca dal punto di vista tecnico. Alcuni problemi sono stati risolti brillantemente rispetto alla prima edizione, comparsa mesi fa sui mercati esteri, ma ciò non è stato sufficiente per farla arrivare a eccellere.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Agatha Christie Delitto Sotto il Sole, Apr 08, **7**
Un'isola, molti personaggi interessanti, un delitto e... Poirot!

Sinking Island Un'indagine di Jack Norm, Nat 07, **6 ½**
Ancora un'isola e un delitto, con ambientazione e trama originali e misteriose.

info ■ Casa **Adventure Productions/Future Games** ■ Svil. **Future Games** ■ Distributore **Adventure Productions** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.reprobates-game.de**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,7 GB HD, DVD-ROM, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Personaggi in 3D molto realistici
+ Soggetto interessante
+ Edizione italiana migliorata

− Prime ore di gioco non esaltanti
− Troppa strada per risolvere ogni enigma
− Rischia di stancare prima della fine

L'idea base e i personaggi interessanti non riescono a bilanciare una struttura un po' appesantita da alcuni difetti. Il ritmo lento rischia di far desistere i giocatori, pur senza far precipitare la qualità totale dell'avventura.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	6

Il taglio di molte inquadrature ricorda le pagine dei fumetti americani.

MATTONCINI ANIMATI
Le animazioni realizzate per *LEGO Batman* sono tra le migliori comparse nella serie, sia dal punto di vista più strettamente tecnico, sia da quello dell'espressività. I buffi protagonisti sono semplici nel design, ma ciò nonostante si muovono come se fossero delle goffe persone vere.

GENERE: AZIONE

LEGO BATMAN - IL VIDEOGIOCO

Traveller's Tales costruisce una Batmobile di mattoncini LEGO. Funzionante.

IN ITALIANO
LEGO Batman non è doppiato, ma è tradotto in maniera impeccabile. Il testo passa in secondo piano rispetto all'espressività delle animazioni, ma quel che c'è non presenta nessun errore in particolare.

SIN dal lancio di *LEGO Star Wars*, i remake a base di mattoncini colorati si sono affermati come un piccolo classico del mondo dei videogiochi.

Il motivo di tanto successo è semplice, ed è più che mai simile a quello di alcuni film firmati Walt Disney. I giochi *LEGO* sono semplici e accessibili anche a un bambino, ma nel contempo riescono a catturare i più grandi, grazie al loro humour sottile e alla loro capacità di prendere in giro i grandi nomi della narrativa moderna. Così, dopo *LEGO Star Wars* e *LEGO Indiana Jones*, eccoci alle prese con *LEGO Batman – Il Videogioco*, una colorata parodia delle avventure dell'Uomo Pipistrello. Nonostante il recente lancio di "The Dark Knight", l'ultima pellicola di successo dedicata al cavaliere della notte, *LEGO Batman* propone una serie di avventure liberamente ispirate ai fumetti DC, perfettamente coerenti con la cronologia ufficiale, ma slegate da quanto abbiamo visto ultimamente al cinema.

L'idea di base, nonostante alcune piccole innovazioni, è sempre la stessa. Controller alla mano, i giocatori vestiranno gli attillati panni di Batman e Robin, aggirandosi per le oscure strade di Gotham City e impartendo dure lezioni ai criminali di turno. Ci saranno decine di cattivoni da abbattere a suon di pugni e mosse speciali, proprio come nei vecchi picchiaduro a scorrimento, intervallati da gustose scene d'intermezzo caratterizzate da un frizzante senso dell'umorismo. I livelli procedono in maniera completamente lineare, con sezioni d'azione e dei semplici enigmi da risolvere sfruttando le abilità dei personaggi. Si tratta di rompicapi estremamente basilari, ma ben formulati: i giocatori più giovani riusciranno senza dubbio a risolverli senza arenarsi, mentre i più esperti li supereranno con facilità, ma senza trovarli sciocchi e privi di sfida.

In questo senso, *LEGO Batman* è perfettamente all'altezza dei suoi predecessori, ed è in grado

> "Decine di cattivoni da abbattere a suon di pugni"

di divertire un pubblico vasto e variegato. Due adulti, magari appassionati di videogiochi sin dai tempi del Commodore 64, proveranno nuovamente il brivido dei titoli semplici e immediati che popolavano le sale giochi negli Anni '90, mentre i più piccoli troveranno una sfida stimolante e adeguata alle loro capacità. Probabilmente, uno dei segreti del successo della serie *LEGO* è proprio quello di saper conquistare diverse generazioni, regalando qualche ora di svago a grandi e piccini. Non è difficile figurarsi un papà premuroso

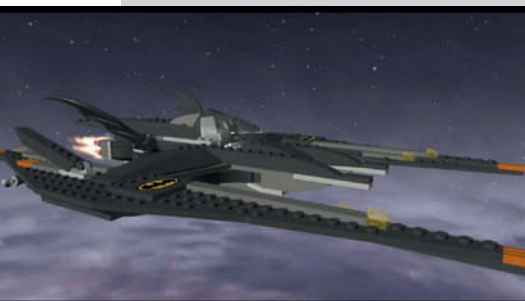
COMPLETISTI
Se siete abituati a completare i giochi al 100%, sbloccando tutto lo sbloccabile, *LEGO Batman* potrebbe imprigionarvi per molto tempo. I contenuti sbloccabili sono davvero tanti, e richiedono molte ore di gioco per essere visti tutti.

IL CAST
La quantità di personaggi presente in *LEGO Batman* è a dir poco sorprendente. Oltre agli immancabili Batman e Robin, infatti, ci saranno praticamente tutti i cattivi di Gotham City, dai più conosciuti ai meno noti. Il bello è che i personaggi in questione possono essere sbloccati e utilizzati durante le missioni, sia nella modalità storia, sia in quella libera. Questo espediente potrebbe rendere il gioco più longevo per i più piccoli, ma non farà molta differenza per i più grandicelli, che dopo un po' si stancheranno delle solite meccaniche.

I combattimenti a volte sono caotici, ma rimangono comunque piuttosto semplici.

Usando i vari costumi, è possibile ottenere bonus aggiuntivi e superare alcuni passaggi.

SU QUATTRO RUOTE

In vari punti della trama, vi capiterà di salire a bordo di uno dei tipici veicoli ipertecnologici del buon Batman, affrontando delle apposite sezioni dei livelli. Il diversivo è senza dubbio piacevole, anche se, più che la giocabilità, a fare colpo è il design dei veicoli di LEGO, semplicemente perfetti da tutti i punti di vista.

Quando si gioca da soli, il personaggio non attivo segue automaticamente quello principale.

che acquista *LEGO Batman* per godersi qualche pomeriggio davanti al monitor con il suo pargolo, così come è facile immaginare uno dei cosiddetti hardcore gamer concedersi qualche partita per coinvolgere la propria ragazza nel suo hobby preferito.

A parte questi indiscutibili pregi, l'ultima fatica di Traveller's Tales non di distacca di molto dai precedenti episodi della serie. La struttura è rimasta pressoché invariata, e le piccole innovazioni altro non sono che diverse declinazioni degli stessi principi. Batman e Robin hanno a disposizione più costumi, accessibili in determinati punti dei livelli, che permettono di fruire di svariate abilità, come le planate e l'utilizzo di pannelli tecnologici. Questo sistema, relativamente banale quando si gioca da soli, acquisisce senso nelle partite cooperative, in cui ogni partecipante si rivela fondamentale per il proseguimento nella trama. Le missioni alternano varie situazioni, che comprendono anche delle rapide scorribande a bordo dei veicoli. Il risultato, nella sua semplicità, è esilarante, e pur non contribuendo alla profondità delle meccaniche di gioco, riuscirà a strappare più di un sorriso.

LEGO Batman è perfetto per partite da pochi minuti, ma regala soddisfazioni anche nelle sessioni più lunghe. Il ritmo delle missioni è rapido e vivace, e la curva di difficoltà è dolce, ma costante. Certo, i più esperti troveranno alcuni degli enigmi scontati e ripetitivi, ma chiuderanno un occhio grazie allo stile che trapela da ogni pixel che compare sullo schermo. Tanto per cominciare, i personaggi presenti coprono praticamente tutto il cast dei fumetti originali, e le soluzioni a base di mattoncini ideate dai designer sono sempre fresche e godibili. Un giocatore esperto completerà *LEGO Batman* in un pomeriggio e, in virtù del sistema di gestione delle vite, anche i meno capaci riusciranno a completare il completabile in poche sessioni di gioco. A questo punto, però, subentrano i tanti contenuti sbloccabili, capaci di tenere impegnati i veri appassionati per ore. Ci sono componenti, pezzi e personaggi da sbloccare, e la possibilità di affrontare nuovamente i livelli in modalità free-play basta a garantire parecchio tempo di divertimento leggero e scanzonato. I protagonisti del mondo di Batman hanno abilità speciali e costumi sufficienti a rendere piacevoli svariate sessioni di gioco aggiuntive, anche dopo che sono state completate le avventure principali.

Oltre a questo, che non è poco, non c'è niente di nuovo sotto il sole. Le caratteristiche principali dei giochi *LEGO* sono tutte presenti e le novità non bastano a differenziare *Batman* dai suoi predecessori. Ciò non è necessariamente un male, specie considerando la natura

IL BUFFO CAVALIERE

Ogni scena d'intermezzo racchiude siparietti comici con i vari personaggi dell'universo di Batman. Lo spirito dissacrante e divertente degli sviluppatori è forse la chiave del successo della serie.

I COLORI DI GOTHAM

Pur essendo fatta di LEGO, la Gotham City di *LEGO Batman* è un luogo grigio e tenebroso. Le ambientazioni, in compenso, sono molto varie e bastano a far dimenticare le tinte fosche che compaiono su schermo.

IL BATARANG

In ogni momento, Batman avrà a disposizione il fidato Batarang, un boomerang utilizzabile per attaccare i nemici a distanza o per risolvere alcuni semplici enigmi. Il sistema per lanciarlo non è molto intuitivo, ed è forse l'unico scoglio su cui potrebbero arenarsi i giocatori più piccoli. Con un aiuto, però, impareranno a usarlo senza problemi.

Il buon Robin, inserito nel contesto umoristico della serie, si rivela un personaggio più piacevole del solito.

I pezzi che compongono i cattivi sono a dir poco esilaranti.

EROI IN COSTUME

Per conferire varietà ai livelli e migliorare l'esperienza multiplayer, gli sviluppatori hanno inserito diversi costumi per Batman e Robin. Vengono indossati in giro per i livelli, e conferiscono abilità speciali che spesso si rivelano fondamentali a proseguire. In questo modo, ognuno dei partecipanti alla partita si sente unico e indispensabile, e i personaggi risultano più unici e particolari. Naturalmente, quando si è soli sarà necessario passare da un protagonista all'altro per risolvere alcuni enigmi.

dei titoli in questione, ma potrebbe scoraggiare chiunque sia in cerca di un'esperienza innovativa a base di mattoncini colorati. A parte questo, *LEGO Batman* svolge il suo compito egregiamente, e rappresenterà un'ottima fonte di divertimento per i giocatori più piccoli e per tutti i "grandi bambini" che li circondano.

Dal punto di vista tecnico, non abbiamo nulla da obiettare. Il motore grafico, pur non esibendosi in prodezze in stile *Crysis*, riesce ad animare un mondo allegro e ricco di vita, in grado di girare dignitosamente anche sui PC meno potenti. I colori, per la natura tenebrosa di Gotham City, sono meno brillanti di quelli visti in *LEGO Star Wars* e *Indiana Jones*, ma la qualità delle animazioni e il fascino dei mattoncini riescono tranquillamente a colmare questa lacuna. È importante notare come l'utilizzo di uno o più controller sia fondamentale per godersi al massimo l'esperienza di gioco. I controlli predefiniti, a base di tastiera e mouse, funzionano a dovere, ma non possono competere con l'immediatezza dei pulsanti e delle leve analogiche. In ogni caso, l'implementazione del Controller Xbox 360 per Windows è encomiabile, e non richiede nessuna opzione particolare. Basta avviare il gioco, premere un pulsante qualunque, e il controller è pronto all'uso: un dettaglio simile può sembrare futile ai veterani, ma è prezioso per i giocatori più piccoli, che rimangono comunque il pubblico principale di *LEGO Batman*.

Confessiamo che ci sarebbe piaciuto vedere qualche novità più audace, che introducesse nuove meccaniche senza intaccare lo spirito della serie. A parte qualche piccolo tocco come i costumi, la formula vincente di Traveller's Tales non è stata modificata in nessun modo, e questo potrebbe annoiare chiunque abbia provato sia *LEGO Star Wars*, sia *LEGO Indiana Jones*. I pregi sono presenti al gran completo, ma alla lunga la solita minestra potrebbe stancare i palati più esigenti.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars, Giu 05, 8
Il vero debutto della serie, nonché il gioco che ne ha decretato il successo.

LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali, Lug 08, 8
La versione a base di mattoncini di un altro grande classico Lucas.

info ■ Casa **Warner Bros** ■ Sviluppatore **TT Games** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://legobatmangame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM (512 Vista), Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, controller analogico**
- Multiplayer **Stesso PC**

Pro:
- Grafica deliziosa
- Tanti personaggi
- Per grandi e piccini

Contro:
- Non abbastanza innovativo
- Alla lunga è ripetitivo
- A tratti troppo facile

Un gioco che svolge egregiamente il compito di intrattenere nelle partite in compagnia e ottimo anche per i più piccoli. Se vi aspettavate qualcosa di nuovo, però, sappiate che *LEGO Batman* è molto simile ai suoi predecessori.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	MULTIPLAYER
8	7	8	7	8	8

■ Il gioco ha anche una funzione di zoom, peraltro abbastanza inutile.

PICCOLI LEADER CRESCONO

In *Depths of Peril* lo sviluppo del personaggio è gestito in modo molto classico. Il giocatore può creare il proprio alter ego scegliendo tra quattro classi: guerriero, sacerdote, mago o ladro. A ogni passaggio di livello sarà consentito aumentare le caratteristiche dell'eroe e fargli imparare nuove abilità, attive o passive, da impiegare durante i combattimenti con i mostri o con i clan rivali. È interessante notare che le abilità non sono organizzate "ad albero", ma sono tutte accessibili fin dall'inizio: per acquistare quelle più potenti saranno semplicemente necessari più punti. Ciascuna classe ha un'energia diversa collegata all'utilizzo delle abilità: se il mago ha il classico Mana, che parte al massimo e si consuma con il susseguirsi degli incantesimi, il guerriero ha l'Adrenalina, che parte al minimo e si acquista mettendo a segno diversi attacchi uno dopo l'altro.

■ Il villaggio di Jorvik fungerà da "base" per tutto il gioco.

COME LO COMPRO?

Depths of Peril è acquistabile solo via Internet: è possibile comprare la versione digitale oppure, a un prezzo più elevato, farsi spedire a casa il CD del gioco. *DoP* è tutto in inglese: non è indispensabile conoscere in profondità la lingua d'Albione per giocare, ma i non anglofoni dovranno privarsi della lettura dei numerosi (e lunghi) libri sparsi per il suo mondo.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

DEPTHS OF PERIL

Un gioco che tenta una missione impossibile: unire *Diablo* a *Civilization*!

LO schema alla base del capostipite degli odierni giochi di ruolo d'azione, ossia *Diablo*, sembra non smettere mai di ispirare innumerevoli case di sviluppo.

Nell'attesa del terzo capitolo del capolavoro Blizzard, può essere interessante dare un'occhiata a *Depths of Peril*, creato dal piccolo studio indipendente Soldak Entertainment. A confronto di tanti semplici "cloni", infatti, questo prodotto quasi-amatoriale si distingue per un tratto originale: gli autori hanno cercato di fondere le meccaniche d'azione tipiche dei cosiddetti "hack and slash" (espressione con cui si indicano comunemente i giochi di ruolo che risolvono tutto o quasi nel combattimento) con la strategia a lungo termine tipica dei titoli gestionali.
Il giocatore viene messo nei panni di un capo-clan del villaggio barbarico di Jorvik, collocato in un mondo fantasy non meglio definito, ma piuttosto classico. Oltre a vedersela con l'immancabile pletora di mostri, il nostro alter ego dovrà competere con altri clan, nel tentativo di raggiungere il vero obiettivo del gioco: diventare capo del villaggio, eliminando tutti i rivali oppure costruendo alleanze con i medesimi. Nel gestire i rapporti con gli altri clan ci verrà in aiuto

> "Le buone idee di partenza ci sono tutte"

una sezione diplomatica piuttosto complessa, tramite cui fare e ricevere offerte, donare oggetti, aprire rotte commerciali, dichiarare guerre e via dicendo.

Naturalmente, affinché vengano accettate le nostre offerte sarà necessario possedere una certa influenza nel villaggio, e questa si otterrà risolvendo missioni assegnate dai vari personaggi non giocanti (PNG), secondo le più classiche modalità viste in innumerevoli GdR d'azione. L'accumulo dell'influenza andrà di pari passo con il rinvenimento di oro e oggetti magici: ricchezze provvidenziali, che conferiranno al giocatore non solo la possibilità di potenziare il proprio alter ego, ma anche di rinforzare il proprio "covenant", la base del clan, magari assumendo soldati o mostri "da guardia".

Le buone idee di partenza ci sono tutte. Ciò che non va troppo bene è la loro messa in pratica. *Depths of Peril* soffre per una grafica non tanto e non solo primitiva in termini di effetti, quanto poco funzionale a livello di giocabilità: i mostri si confondono con i fondali e le animazioni minimaliste rendono fin troppo confusa la gestione dei combattimenti. La parte diplomatica, poi, è fin troppo contorta e per comprenderla aiuta poco la scarna documentazione fornita con il gioco. *Depths of Peril* non farà storia, dunque, ma chi è attirato dalle sperimentazioni e dalle ardite contaminazioni tra generi lo troverà comunque interessante.

Mosè Viero GIOCHI COMPUTER

EROI PER CASO

Depths of Peril si caratterizza per la forte componente di casualità con cui sono organizzate le sue parti. Le zone da esplorare, le missioni proposte al personaggio giocante, gli eventi che talvolta turbano la calma del villaggio: tutto è generato casualmente dal programma e questo, oltre ad aumentare la potenziale rigiocabilità del titolo, gli conferisce una certa imprevedibilità.

IN ALTERNATIVA...

Diablo 2, Ago 00, 9
Il punto di partenza imprescindibile per tutti gli appassionati di giochi di ruolo d'azione, in attesa del terzo capitolo.

Titan Quest, Lug 06, 8½
Giocabilità classica e ambientazione storico/mitologica per uno dei più riusciti GdR d'azione degli ultimi anni.

info ■ Casa **Soldak Entertainment** ■ Sviluppatore **Soldak Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 14 (19,99 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.soldak.com/Depths-of-Peril/Overview.html

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,2 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 PS**
- Multiplayer **No**

Pro
- Originale e innovativo
- Gira su qualunque computer
- Mondo di gioco vivo e dinamico

Contro
- Grafica confusa e poco funzionale
- Sezione diplomatica non sempre chiara
- Documentazione insufficiente

Pur essendo un ibrido curioso e per molti versi interessante, *Depths of Peril* non è un esperimento del tutto riuscito, soprattutto a causa di un sistema grafico che penalizza la stessa giocabilità.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	AMBIENTAZIONE
4	5	6	7	6	6

Gli scenari possono essere devastati a proprio piacimento.

Il comparto grafico non è nulla di speciale, anzi.

GENERE: AZIONE

MERCENARIES 2: INFERNO DI FUOCO

Tremate dittatori di tutto il mondo. I mercenari sono arrivati!

IN ITALIANO

Mercenaries 2 è stato completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a video e parlato sono in italiano.

Il doppio gioco non riesce sempre. Lo sa bene Ramon Solano, l'uomo più ricco del Venezuela, che ha assunto un mercenario – voi – per il liberare il generale Carlos Carmona.

In seguito, l'alto ufficiale e il buon Ramon tentano un golpe e, udite udite, cercano persino di uccidervi! I due riusciranno solo nel primo intento e Solano diventerà il dittatore del Venezuela, impossessandosi dei preziosi giacimenti petroliferi del suo paese. Inizierà, così, una sanguinosa guerra fra le forze ribelli e il crudele tiranno, mentre voi e la vostra voglia di vendetta vi troverete "immersi" in un'inarrestabile lotta per la conquista del Venezuela.

Questo è l'inizio scoppiettante di *Mercenaries 2: Inferno di Fuoco*, la nuova produzione firmata Pandemic Studios che propone ai giocatori su PC un titolo d'azione votato alla distruzione di qualsiasi cosa o persona si muova sullo schermo, oltre che al puro divertimento. Prima di mettere a ferro e fuoco lo stato sudamericano, dovrete scegliere il vostro alter-ego mercenario: sono stati preparati tre personaggi completamente diversi tra loro, ognuno dotato di caratteristiche specifiche. Abbiamo Mattias Nilsson, lo svedese dal taglio di capelli "indimenticabile", che non ha paura di morire e riesce a curarsi più velocemente degli altri; se siete alla ricerca di un tipo più massiccio, invece, il buon Chris Jacobs è il vostro uomo, considerando che può facilmente portare con sé un vero e proprio arsenale; al contrario, se cercate un approccio più "stealth", la bella Jennifer Mui farà al caso vostro grazie alla sua velocità e freddezza nell'uccidere. Una volta effettuata la scelta, sarete catapultati in mezzo a un vero e proprio conflitto. La prima missione rappresenta una sorta di tutorial e, soprattutto, vi permetterà di conoscere la bella Fiona, che si rivelerà una preziosa assistente nel corso dell'avventura. Un ruolo chiave in *Mercenaries 2: Inferno di Fuoco* è rivestito dalle cinque fazioni in lotta per il controllo delle risorse del paese. Stabilire dei contatti e collaborare con una di queste sarà fondamentale per ottenere preziose informazioni, denaro, armi, rifornimenti e persino attacchi aerei. Fiona cercherà di procurarvi "contratti" con ogni fazione: è la trovata ideata da Pandemic Studios per proporvi le classiche missioni.

> "Vi creerete persino dei percorsi alternativi"

Dopo aver completato con successo alcuni obiettivi per un determinato gruppo, vi verranno proposti anche dei "lavoretti" da cacciatori di taglie: si tratta di obiettivi da portare a termine in qualsiasi momento indipendentemente dalla fazione per cui si sta lavorando in quell'istante. Chiaramente si otterranno denaro, oggetti e nuovi gadget da sperimentare. Un altro aspetto da considerare è l'atteggiamento tenuto da ogni gruppo (potrà essere amichevole, neutrale o ostile): lavorare con una

L'AUMENTO DELLA BENZINA

Il carburante può essere considerato la risorsa primaria in *Mercenaries 2: Inferno di Fuoco*. Per ottenerlo, ci sono due modi: il primo è quello di distruggere i veicoli, il secondo di raccogliere le taniche che appariranno sullo schermo.

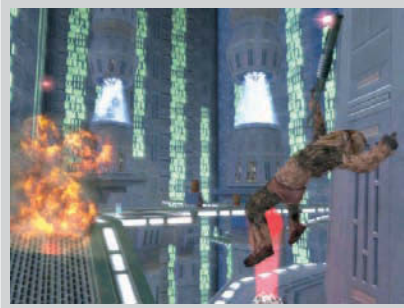
PMC

La sigla PCM sta per Private Military Company (compagnia militare privata), che vi troverete a gestire in Venezuela (la sede è nella villa di Ramon Solano). Con la PMC collaborano diverse persone: le reclute, per esempio, potranno fornirvi supporto operativo di vario tipo (supporto aereo, trasporto, rifornimenti, informazioni e molto altro). Nella sede della PMC c'è anche un prezioso magazzino in cui conservare armi, veicoli, munizioni, e quanto serve a un mercenario che si rispetti.

Le armi di distruzione a disposizione vi soddisferanno per qualità e quantità.

PANDEMIC STUDIOS

Il blasonato team di sviluppo Pandemic Studios è stato fondato nel 1998 a Santa Monica e ha sempre lavorato sotto l'ala di Activision. Pandemic Studios ha realizzato titoli per la maggior parte delle piattaforme videoludiche. Ricordiamo la serie *Full Spectrum Warrior*, *Star Wars: Battlefront, Destroy All Humans!*, *Mercenaries* e molti altri. *Mercenaries 2: Inferno di Fuoco* è stato invece pubblicato da Electronic Arts. Attualmente, il team di sviluppo è suddiviso in due uffici: uno a Los Angeles, l'altro a Brisbane in Australia.

La varietà delle missioni è nel complesso buona: peccato per la realizzazione tecnica.

Le esplosioni sono gestite da una versione potenziata del motore fisico Havok 5.5.

ATTACCO AEREO

Una delle opzioni offensive del titolo di Pandemic è la possibilità di bombardare a tappeto con i razzi un'intera area di gioco e di distruggere tutto (veicoli compresi!). Sono stati preparati attacchi aerei per tutti i gusti. Non vi sveliamo nulla per non rovinarvi la sorpresa.

MODALITÀ COOPERATIVA

Una delle chicche del titolo di Pandemic Studios è la possibilità di giocare online con un amico: è persino consentito entrare in una partita via Internet in corso e uscire quando si vuole. Il tutto senza perdere denaro e carburante.

fazione invece che con un'altra porterà vantaggi e svantaggi.
Mercenaries 2: Inferno di Fuoco presenta una struttura piuttosto aperta ed è semplice e lineare. Difficilmente vi troverete a rifare una missione più di una volta. È possibile giocare la campagna in modalità single player o in cooperativa. La varietà delle missioni è, nel complesso, buona. Si va dal classico assassinio di qualche nemico, al far saltare in aria dei depositi, al furto di armi di vario tipo: insomma, ce n'è per tutti i gusti, e con i soldi guadagnati potrete acquisire anche mezzi esclusivi. A tal proposito, i ragazzi di Pandemic Studios si sono scatenati, proponendo una varietà incredibile di veicoli da utilizzare e rubare nel corso del gioco: elicotteri, jeep, motociclette, mezzi blindati, carri armati, barche e molto altro, per un totale di 130. Lo stesso si può dire per le armi con una pletora di pistole, fucili, mitragliette, bazooka, lanciafiamme e chi più ne ha, più ne metta, a disposizione del giocatore. Insomma, con un solo colpo potrete far saltare in aria interi edifici e creare nuovi scenari. In *Mercenaries 2: Inferno di Fuoco*, infatti, farete letteralmente quello che vorrete, creandovi persino dei percorsi alternativi.

Le missioni spaziano per ambientazioni piuttosto variegate: ci si troverà a combattere in città, in mezzo alla giungla tropicale, in mare, in prossimità di cascate, in lussuose ville, bunker e in altri luoghi originali. L'atmosfera creata da Pandemic fa immergere il giocatore in una lotta senza quartiere: purtroppo, il tutto viene vanificato in parte da una serie di problemi strutturali non risolti. La nostra sensazione è che gli sviluppatori non siano riusciti a realizzare una buona conversione. Rispetto alla controparte per console, infatti, la versione PC di *Mercenaries 2* è afflitta da numerosi bug grafici (gente che passa attraverso muri, per esempio), ha un comparto grafico decisamente scarno (le animazioni dei personaggi non sono un granché) e un sistema di controllo altalenante (con la tastiera è difficile giocare), oltre a un'Intelligenza Artificiale piuttosto limitata (i nemici troppo spesso restano immobili mentre li state per abbattere) e a un frame rate poco soddisfacente anche su computer ben carrozzati. Da Pandemic Studios era lecito attendersi qualcosa di più, di una scialba conversione.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

GTA: San Andreas, Lug 05, 9
Uno dei migliori giochi d'azione di tutti i tempi, di uno spessore e di una classe fuori dal normale!

Total Overdose, Ott05, 7½
Un gioco d'azione assolutamente devastante. Lo abbiamo allegato al numero di luglio 2008 di GMC, edizione DVD.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Pandemic Studios** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.mercs2.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- È possibile distruggere gli scenari
- Buona varietà di missioni
- Rubare carri armati è divertente!

- Conversione piuttosto scialba
- I.A. deficitaria
- Troppi bug

Nonostante le buone premesse e il divertimento garantito, la produzione di Pandemic Studios si è arenata a causa di una conversione poco ispirata, numerosi bug e un'Intelligenza Artificiale deludente. Un vero peccato!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
6	6	6	7	6	6

TUBI IN COMPAGNIA

Oltre a una divertente modalità cooperativa, grazie a cui affrontare le sfide presentate in compagnia di un amico, *Pipe Mania* offre numerose occasioni di gioco differenti. L'Isola dei Tubi rappresenta la principale e il vostro compito sarà quello di completare in sequenza tutti i livelli presentati. La modalità Arcade, invece, è una sorta di tour de force in cui i livelli scorrono sulla medesima griglia e l'obiettivo è quello di resistere il più a lungo possibile. Cliccando, invece, su Classica, potrete rigiocare all'originale *Pipe Mania*.

In certi livelli, bisognerà fare attenzione anche ai sabotaggi. Non preoccupatevi, nel caso una tubatura venga danneggiata sarà sempre possibile ripararla.

Le 8 diverse ambientazioni, pur presentando peculiari caratteristiche ed elementi nuovi, condividono la stessa impostazione di gioco.

GENERE: ROMPICAPO

PIPE MANIA

Uno tra i più famosi puzzle game torna in veste migliorata.

IN ITALIANO

Pipe Mania è tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi. Anche la recitazione dei dialoghi è nella nostra lingua.

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest Challenge of the Warlords, Nat 07, 8½
Uno dei migliori puzzle game degli ultimi anni. Profondo, divertente e con un'impostazione da GdR intrigante.

Zuma, Mar 09, 9
Semplice, immediato e colorato. *Zuma* è un puzzle eccezionale e vi terrà letteralmente incollati allo schermo del PC.

Il primo *Pipe Mania* è datato 1989. Sviluppato inizialmente per Amiga, questo divertente rompicapo incontrò il successo, tanto che, in breve tempo, il mercato videoludico venne invaso da una serie di cloni.

Empire Interactive ha deciso ora di ripescare questo titolo e, mantenendone intatta l'impostazione, dotarlo di un comparto tecnico al passo con i tempi. La struttura di *Pipe Mania* è semplice. In ogni livello presentato, esiste un punto da cui esce del fluido e un altro in cui deve arrivare. Sta all'abilità del giocatore disporre le diverse porzioni di tubazioni in modo da creare un percorso senza ostacoli, che faccia defluire il liquido fino alla meta. A tale scopo, si avranno a disposizione numerosi "pezzi" diversi, alcuni rettilinei, altri curvi. L'unico problema è che tali porzioni vengono presentate a caso e non possono essere capovolte a piacimento.

Completare ogni livello, quindi, richiede abilità e concentrazione. Il tempo a disposizione è infatti limitato e, passati pochi secondi dall'inizio della sfida, il liquido inizierà a scorrere lungo il percorso creato. A rendere il tutto ancora più complesso ci pensano alcune regole aggiuntive, introdotte mano a mano che si procederà nel gioco. Se, per esempio, nei primi livelli dovrà importarci solo di creare un percorso senza intoppi, i quelli successivi bisognerà anche fare i conti con il timer.

Dal punto di vista tecnico, sebbene *Pipe Mania* non sia certo uno di quei giochi che puntano tutto su texture in alta definizione, il risultato non delude. La visuale è in 2D e i colori sono brillanti e allegri. Il comparto audio si rivela azzeccato, grazie a una colonna divertente e orecchiabile.

> "Il vero punto di forza è la longevità"

Il vero punto di forza di questo titolo, però, è la sua ottima longevità. Non solo saranno disponibili varie tipologie di sfida, compresa una cooperativa da giocare con un amico, ma il numero di livelli presentati è notevole (più di 250). Questi ultimi sono suddivisi in 8 tipologie, secondo l'ambientazione. Se, inizialmente, avremo a che fare con melma verdastra e con tubazioni fognarie, più avanti dovremo occuparci della costruzione di una linea ferroviaria. La struttura base di gioco non cambia, ma ogni ambientazione presenta caratteristiche specifiche (come i binari di scambio) che vanno conosciute per venire a capo degli enigmi presentati. Nulla da dire neppure sul sistema di controllo: tutto viene gestito con il mouse e basteranno un paio di livelli per agire senza indugi.

In definitiva, *Pipe Mania* è un titolo divertente e ben fatto, perfetto per trascorrere qualche ora di tranquillità in compagnia di un rompicapo pieno di idee.

Francesco Mozzanica

FACILE FACILE

Non ci sono dubbi che *Pipe Mania* sia un gioco adatto solo agli appassionati di rompicapo. Il problema è che il livello di difficoltà è fin troppo basso, almeno all'inizio. Venire a capo degli enigmi presentati, infatti, è solo una questione di tempo, e gli unici veri intoppi si verificano nel caso in cui il "pezzo" che ci serve per completare la tubatura non diventi disponibile. Il discorso migliora sensibilmente mano a mano che si procederà nel gioco. Le sfide più interessanti, però, si presentano solo nei livelli più avanzati.

info ■ Casa **Empire Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.empireinteractive.com**

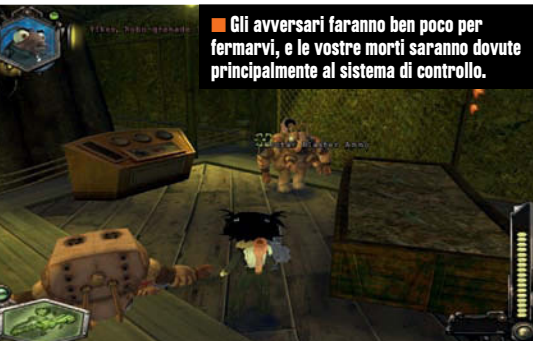
specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 650 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **No**

+ Divertente
+ Grande varietà di ambientazioni
+ Tanti livelli

− Soggetto non originale
− Solo per amanti dei puzzle
− Facile all'inizio

***Pipe Mania* è un rompicapo divertente e ben fatto. La varietà delle sfide è molto elevata, così come il numero di livelli presenti. Peccato solo che risulti fin troppo facile all'inizio. Un riuscito remake, dedicato agli appassionati del genere.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	7	7	8	7	6

Gli avversari faranno ben poco per fermarvi, e le vostre morti saranno dovute principalmente al sistema di controllo.

Stilisticamente, *Insecticide* non è male: peccato per la realizzazione tecnica approssimativa.

IN INGLESE

Insecticide **è disponibile solo in inglese. Di conseguenza, per goderselo è fondamentale una buona conoscenza della lingua di Albione.**

VIA STEAM

Il gioco è distribuito via Steam, la piattaforma di download digitale di Valve, all'indirizzo www.steampowered.com. Il prezzo è di 14,99 dollari, poco meno di 10 euro.

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

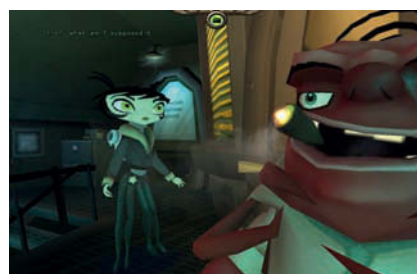
INSECTICIDE: PART 1

Ha quattro gambe e due braccia. Cos'è? Facile: il protagonista di *Insecticide*.

SALVATAGGIO MISTO

Il sistema di salvataggio di *Insecticide* è lungi dalla perfezione. Se, nei livelli arcade, ogni pochi minuti la posizione viene messa al sicuro autonomamente, lo stesso non si può dire per le sezioni avventurose. In questi casi, infatti, il salvataggio avverrà solo alla fine del capitolo. Il risultato è che, abbandonando la partita, dovrete raccogliere da capo tutte le prove.

È nei primi livelli che uno sviluppatore deve riuscire a catturare l'attenzione del giocatore. Se le prime fasi di un gioco per PC sono poco stimolanti, come si può pretendere che qualcuno vada avanti?

Non si capisce, quindi, perché mai *Insecticide* inizi così male, facendovi controllare un insetto antropomorfo che saltella e spara a destra e a manca, in uno scenario che definire desolante è poco: avversari non intelligenti, armi anonime, grafica spoglia e giocabilità tendente a zero. Cinque minuti di questo strazio basterebbero per perdere ogni speranza, ma, fortunatamente, ci vogliono circa quattro minuti per giungere alla fine del primo livello. A quel punto, si assiste a un filmato (in bassa risoluzione, purtroppo) e il gioco muta completamente forma. Niente sparatorie di basso livello, movimenti legnosi e avversari decerebrati. *Insecticide*, da un momento all'altro, si trasforma in una classica avventura grafica, caratterizzata da una buona dose di umorismo, da personaggi azzeccati e da numerosi enigmi. Per certi versi, può ricordare gli episodi di *Sam & Max*, sebbene, in *Insecticide*, il rapporto fra la protagonista Chrys e il suo collega detective Roachy non sia né complesso, né esilarante come quello che unisce il cane

> "Si trasforma in una piacevole avventura"

bonario e il coniglio schizofrenico. Tutto sommato, l'avventura si rivela piacevole: il sottofondo musicale si adatta perfettamente ai toni surreali della vicenda e gli enigmi, pur senza mai mettere in crisi un giocatore con un minimo d'esperienza, sono abbastanza intriganti. Una minimappa aiuterà a localizzare le persone da interrogare nel corso delle vostre indagini, così come i punti in cui soffermarvi per analizzare e cercare eventuali prove. In questo modo, raramente girerete a vuoto per ore alla ricerca di indizi nascosti.

Dopo qualche indagine, però, si ritorna alle pessime sezioni sparatutto che intervalleranno le vostre inchieste fino alla fine di *Insecticide*. Il succo è che, se volete godervi le sezioni piacevoli del gioco, dovrete sorbirvi, di tanto in tanto, dei pessimi "intermezzi" (fortunatamente, facili da portare a termine, grazie anche ai numerosi checkpoint disseminati con notevole frequenza).

Se siete appassionati di avventure grafiche, potrebbe valere la pena di pagare lo scotto, ma mettete in conto che sarà necessaria una buona conoscenza dell'inglese per apprezzare a pieno il sarcasmo che pervade *Insecticide*.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

UNA MINIMAPPA UTILE

La mappa nell'angolo destro dello schermo è utile in tutti i momenti del gioco: quando starete combattendo, vi segnalerà l'obiettivo successivo e la posizione degli avversari, mentre durante le sezioni d'avventura vi indicherà dove potrete soffermarvi ad analizzare l'ambiente e le persone con cui parlare.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1, Lug 07, 7½
È ora possibile portarsi a casa tutti gli episodi della prima stagione delle avventure di Sam e del suo folle amico Max, in un solo pratico DVD.

Fahrenheit, Sett 05, 8½
Un bel wargame tattico, che copre tutta la guerra russo-tedesca con centinaia di scenari (molti dei quali ambientati durante le battaglie per Kharkov).

info ■ Casa **Gamecock Media** ■ Sviluppatore **Crackpot Entertainment** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 10 (14,99 dollari)** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet www.insecticidethegame.com

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Molto divertenti i dialoghi
- Piacevole la sezione avventura
- Economico

- Sezioni arcade pessime
- Enigmi fin troppo semplici
- Salvataggi da rivedere

Le gradevoli sezioni d'avventura grafica sono interrotte da pessimi livelli d'azione, noiosi e mal realizzati. Alcuni dialoghi sono divertenti, ma la semplicità degli enigmi non vi terrà incollati a lungo allo schermo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	LIVELLI
6	7	5	6	6	4

STRONG ITALIAN

Come già accaduto con lo scorso episodio, l'intero gioco è proposto unicamente in lingua inglese.
Il doppiaggio presenta interpretazioni chiare e "leggibili", ma se proprio si vuole andare sul sicuro, si possono sempre attivare i sottotitoli. La presenza di forme gergali, comunque, rende *Strong Bad Cool Game* particolarmente adatto a chi mastica l'inglese con una certa dimestichezza.

Gli amici di Strong Bad hanno organizzato un sit-in per protestare contro la sua "incarcerazione". Ci va di mezzo anche un fantoccio del Re!

La veste grafica del gioco si appoggia, ancora una volta, a una realizzazione minimale, ma colorata e facilmente leggibile.

GENERE: AVVENTURA

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE - STRONG BADIA THE FREE

Questo pazzo mondo di tasse.

CIOCCOBADIA?

Nel gioco, esiste uno staterello che si limita a fare affari con gli altri, giacché non c'è guadagno nel mantenere un atteggiamento ostile verso chicchessia. Lo stesso paesello è costituito dallo stand di un piccolo venditore di gadget, che sostiene di poter contare anche su "cioccolato, formaggio e orologi... e orologi al cioccolato e formaggiati". Il riferimento è abbastanza chiaro!

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1 & 2, Lug 07 – Giu 08, 7½
Due stagioni di avventure strampalate con l'ineguagliabile investigatore canino Sam e il suo folle amico Max. Da non perdere.

Runaway 2, Lug 07, 7½
Sul solco delle avventure grafiche vecchio stile, un titolo da provare e proposto a un prezzo conveniente.

A poche settimane dal debutto nel mondo dei videogiochi del Web Cartoon "Homestar Runner", Telltale Games torna con il secondo episodio di *Strong Bad Cool Game for Attractive People*.

Questa volta, la faccenda vira sul politico, perché è successo ciò che nemmeno il peggior governo potrebbe concepire: il grasso Re di Free Contry USA ha istituito una tassa sulle e-mail, sia quelle ricevute, sia quelle spedite. Naturalmente, Strong Bad non ne era al corrente, dato che la stessa mail-annuncio del regnante è stata "schermata" dal filtro "anti idiota" (citiamo) del nostro eroe in rosso.

Insomma, com'è o come non è, Strong Bad finisce confinato in casa per evidente evasione fiscale, con tanto di collare esplosivo, destinato a fare una carneficina nel caso tentasse di lasciare la propria villetta. Come prevedibile, questa è solo la premessa, perché Strong riuscirà a riacquistare ben presto la libertà, decidendo di punto in bianco di costituire lo stato di Strong Badia the Free. Mitico, nevvero? Forse... il problema è che tutti gli altri personaggi, che avete già apprezzato (o anche no) nel precedente episodio, hanno pensato bene di fare la stessa cosa.

Questa seconda avventura vi chiederà, quindi, di riunificare tutti gli stati sotto un'unica bandiera, naturalmente quella di Strong Badia the Free, il che presuppone una serie di opere di convincimento che passano tutte lungo i classici binari di un'avventura punta e clicca. L'intera vicenda promette di incollare al monitor per due o tre ore, accerchiando il giocatore con continue battute e, questa volta, potendo contare su una sceneggiatura più ricca e frizzante. I tempi

> "Rinfrescante come un bicchiere d'acqua"

morti sono "meno morti" del primo capitolo e, tutto sommato, la vicenda riesce a mostrare più personalità rispetto alla puntata di cui vi abbiamo parlato nello scorso numero di GMC.

Niente di eclatante, comunque: Telltale e Strong Bad continuano a non stupire, preferendo puntare su qualcosa di placidamente sicuro. Insomma, gli enigmi non sono mai geniali, ma nemmeno totalmente scialbi; i personaggi spesso si rivelano più divertenti che nell'episodio 1, ma nulla che scalzi il vecchio Guybrush Threepwood di *Monkey Island* dal suo trono della memoria. E via di questo passo.

Un'avventura che i fan di "Homestar Runner" troveranno irresistibile e tutti gli altri rinfrescante come un bicchiere d'acqua, ma nulla di più.

Mattia Ravanelli GIOCHI COMPUTER

PICCHIAMATEMATICA

Anche per questo secondo episodio, il team di sviluppo ha infilato in casa di Strong Bad un simil-Atari 2600 con cui sollazzarsi di fronte al televisore. E anche questa volta il retro-gioco, del tutto originale, è piuttosto elementare, anche se più divertente del "vecchio" Snake Fight. Stiamo parlando Math Kickers, un picchiaduro a scorrimento in pieno stile *Double Dragon*, in cui i nemici vanno uccisi seguendo le indicazioni date da... semplici calcoli algebrici! I completisti troveranno, in giro per i neo-stati di Free Country USA, alcune pagine del manuale di gioco con segnalate addirittura delle combinazioni di mosse capaci di arricchire le aritmetico-mazzate.

I dialoghi vanno affrontati utilizzando le icone sopra la testa del protagonista, che permettono di selezionare l'argomento di discussione.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Videlectrix** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **512 MB RAM, Scheda video 64 MB**
- Multiplayer **No**

+
- Buona caratterizzazione
- Ritmo frizzante
- Costo contenuto

−
- Nessuna nuova idea
- Dura poco
- Enigmi poco sorprendenti

La seconda avventura di Strong Bad è più divertente e meglio ritmata della sua prima uscita, ma rimane ancora piuttosto prevedibile e, tutto sommato, apprezzabile solo dai fan del Web Comic. Considerato il prezzo, comunque, potete darle un'occasione.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	6	5	7	6

■ Le unità, in un turno, possono muoversi per distanze innaturalmente elevate.

AREE DI OPERAZIONI

Kharkov – Disaster on the Donetz introduce il concetto di "aree di operazioni", ovvero la realistica limitazione delle aree della mappa entro cui una certa formazione può operare. Tale regola aiuta a simulare il fatto che, nella guerra vera, il movimento delle armate era soggetto a una complessa serie di pianificazioni logistiche, che includevano dall'organizzazione dei rifornimenti alla distribuzione degli ordini per i comandanti (i quali, per quanto bravi, dovevano essere informati su cosa ci si attendeva da loro e quali obiettivi dovessero conseguire). Ciò rendeva molto difficile cambiare "in corsa" lo spiegamento strategico delle armate, una volta che le operazioni si erano messe in moto. Si tratta di un aspetto della guerra che la maggior parte dei wargame ignora e che rappresenta, forse, l'innovazione più interessante di questo gioco. Oltre agli ordini "storici" per le armate, *Kharkov* prevede anche schieramenti alternativi, e la possibilità che, in seguito a particolari eventi, l'Alto Comando (simulato dal PC) riassegni le aree d'operazione di alcune unità (per esempio, nel caso di uno sfondamento particolarmente disastroso). Chi si sente troppo "soffocato" da tale regola avrà modo di eliminarla totalmente, all'inizio di ogni partita, disattivandola dal pannello delle opzioni.

■ Ad aiutare l'apprendimento del gioco ci sono una serie di piccoli scenari di tutorial.

IN INGLESE

Kharkov – Disaster on the Donetz è disponibile solo in lingua inglese dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com). Il prezzo, per la versione in download digitale con manuale in formato .PDF, è di 31,99 euro. La versione confezionata costa, invece, 37,99 euro e include il manuale stampato.

GENERE: WARGAME A TURNI

KHARKOV – DISASTER ON THE DONETZ

SSG ci porta sul fronte russo, nella primavera del 1942.

FARE confusione sulla battaglia per Kharkov non è difficile, visto che nella guerra russo-tedesca del 1941-45 ce ne furono ben quattro! Tra queste, le due più interessanti furono la seconda (ovvero, il primo tentativo russo di riconquistare la città nel 1942) e la terza (il nuovo e altrettanto infruttuoso sforzo fatto dai russi nel 1943, in seguito alla grande vittoria a Stalingrado).

Kharkov: Disaster on the Donets, di SSG, ricostruisce gli eventi del maggio del 1942, quando Stalin credeva di avere ormai in pugno l'esercito tedesco, e osò troppo – pagando tale errore con una sconfitta che, per qualche mese, fece tremare l'Unione Sovietica. *Kharkov* è un tradizionale wargame a base di turni ed esagoni, dove ogni unità rappresenta un battaglione o un reggimento, ogni mossa un giorno, e ogni esagono quattro chilometri. Tale scala è il primo e più importante difetto della simulazione, dal momento che consente spostamenti poco realisticamente ampi alle forze in gioco. Mentre è ovvio che nei giochi a turni le unità si muovano una alla volta, laddove, sul campo, agiscono contemporaneamente in tempo reale, tale semplificazione è accettabile nel momento in cui a ciò che un'unità e uno schieramento sono in grado di compiere in un turno corrisponde la possibilità di effettuare una realistica

> "Le pedine hanno la possibilità di saettare per la mappa"

"contromossa" da parte del nemico. In *Kharkov*, invece, le pedine hanno, letteralmente, la possibilità di "saettare" per la mappa come se gli avversari fossero paralizzati – fino al momento in cui, giunto il turno di questi ultimi, saranno *loro* a ruggire qua e là per il campo di battaglia. Una sensazione davvero sgradevole.

Il gioco pone in parte rimedio a tale problema in tre modi: rendendo più difficoltoso il movimento nel territorio controllato dal nemico; richiedendo alle formazioni minori di agire il più possibile in prossimità dei loro quartier generali (attraverso esigenze legate al sistema di "comando e controllo", e ai rifornimenti); e, l'esperimento più interessante, limitando l'azione delle grandi formazioni (come la Sesta Armata tedesca) alle loro "aree di operazione" storiche.

Un secondo problema, però, è che SSG presenta, a prezzo pieno, di fatto una singola campagna di sedici turni, che può essere completata in un paio di serate. Tale scarsità di contenuti non sarebbe perdonabile neppure nel caso di un sistema di gioco incredibilmente innovativo, immaginarsi in un'arena, come quella dei wargame, dove titoli come *The Operational Art of War III* offrono ampi scenari dedicati alla stessa campagna insieme a dozzine d'altri.

L'Intelligenza Artificiale di *Kharkov*, come è tradizione di SSG, è più che discreta, e il sistema di gioco è discretamente dettagliato senza essere eccessivamente complesso. Ma aggiungete un manuale confuso, che non sembra neppure essere stato riletto (abbiamo trovato riferimenti a sbarchi anfibi e unità navali, in un gioco ambientato nel cuore della Russia!), e resta poco da raccomandare.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Panzer Campaigns: Kharkov '42
La serie presenta titoli centrati su campagne cruciali della Seconda Guerra Mondiale, e il gioco dedicato a Kharkov offre molti più contenuti del concorrente di SSG; è disponibile a **www.hpssims.com**

Combat Mission: Barbarossa to Berlin,
Gen 03, 8
Un bel wargame tattico, che copre tutta la guerra russo-tedesca con centinaia di scenari (molti dei quali ambientati durante le battaglie per Kharkov).

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **SSG** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 31,99 (download digitale); € 37,99 (confezionato)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256MB RAM, scheda grafica 32 MB, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- I.A. discreta
- Interessante sistema di "aree di operazioni"
- Editor di scenari

- Scala temporale poco adatta alla campagna
- Una singola campagna di 16 turni
- Manuale confuso e con diversi errori

SSG è un'etichetta rinomata nel genere dei wargame fin dagli Anni '80. Ultimamente, però, i suoi giochi sembrano soffrire di due problemi ricorrenti: mancanza di rifinitura e scarsità di contenuti. *Kharkov* continua questa tendenza.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	5	6	4	7	6

■ L'intelligenza tattica di mostri e nemici è ridotta ai minimi termini, e non va oltre l'attacco frontale.

IL PESO DELLA SCELTA

I dialoghi di *Legend*, pur mantenendosi elementari, garantiscono al giocatore una certa libertà di scelta. Si potrà, per esempio, decidere se aprirsi un varco tra le guardie con l'oro o con la spada, oppure pretendere ricompense di entità diversa per alcune missioni. Una caratteristica apprezzabile e inusuale per un GdR d'azione, ma che non incide in maniera netta sul carattere del titolo.

■ Gli incantesimi, siano essi offensivi o curativi, aggiungono ben poca profondità alle battaglie.

■ Colpire gli avversari non è semplice, per via dell'imprecisione del puntatore.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

LEGEND: HAND OF GOD

"Ci sono cose in cui la mediocrità è insopportabile: la poesia, la musica, il videogioco".

IN ITALIANO

La versione di *Legend* da noi recensita è in inglese, ma il gioco arriverà sugli scaffali dei negozi importato ufficialmente da Leader, e tradotto in italiano.

IMPORTAZIONE PARALLELA

PUR se semplice in termini concettuali, il gioco di ruolo d'azione rappresenta una sorta di campo minato per gli sviluppatori: ben pochi scampano al rischio di perdersi in una citazione più o meno sterile di *Diablo*.

Master Creating ha creduto opportuno rinfoltire, con il suo *Legend: Hand of God*, le file dell'Armata dei Cloni.

L'opera del team tedesco si inserisce nel più stretto solco della tradizione: interfaccia punta e clicca, orde di avversari, oggetti e abilità. Un tale caleidoscopio di innovazione non poteva che ambientarsi nel più banale dei mondi fantasy, minacciato dall'onnipresente legione demoniaca – la medesima, supponiamo, impiegata in pianta stabile dai tempi di *Warcraft 2*.

In questo contesto si muove Targon, baldo novizio dell'Ordine della Sacra Fiamma: una promettente carriera di preghiere e digiuni, quella del giovane, stroncata dalla distruzione del suo monastero a opera di forze malvagie. Proprio a Targon spetterà il compito di rintracciare la Mano di Dio, misterioso artefatto in grado di fermare l'oscuro nemico (nonché di favorire il celebre gol di Maradona ai Mondiali del 1986).

A infestare mappe tutt'altro che memorabili provvedono mostriciattoli assortiti e, in genere, poco ispirati, insieme a un buon numero di briganti – nessuno dei quali brilla per Intelligenza Artificiale. Tali battaglie si riducono, dunque, a un tedioso esercizio con il mouse intervallato dall'attivazione di una fra le scarse abilità. Lo sviluppo del personaggio passa attraverso la scelta di due tra le cinque "vie" disponibili, da quella del mago a quella del furfante, in cui investire i punti guadagnati con l'esperienza: un sistema simile a quello visto in *Titan Quest*, ma decisamente più limitato.

"I pregi del gioco si concentrano in campo grafico"

Tra le poche peculiarità di *Legend* figura la presenza di Luna, ciarliera fatina in sottoveste che fa le veci del puntatore, dispensando, nel contempo, suggerimenti al giocatore. Per quanto l'idea in sé abbia del merito, ne è risultato un personaggio talmente irritante da guadagnarsi uno spazio apposito in questa pagina. I pregi del titolo Master Creating si concentrano in campo grafico: validi effetti di luce e una vegetazione discretamente animata contribuiscono a delineare un'esperienza visiva tutto sommato gradevole, arricchita dalla possibilità di zoomare e ruotare la visuale. Da menzionare anche le animazioni di attacco, diverse secondo la stazza e la tipologia del nemico. A tutto ciò fa contraltare, sul fronte del sonoro, un buon accompagnamento musicale, affossato da un parlato infelice.

Tirando le somme, *Legend* ci pare un titolo dalle scarse ambizioni, realizzato con più tecnica che cuore: consigliato solo a chi voglia, nelle lunghe serate indolenti, conciliare il sonno con la monotonia dell'azione.

Claudio Chianese

DOVE OSANO LE FATE

Certamente curiosa risulta l'idea di sostituire lo spartano puntatore del mouse con un'entità vivente, nella fattispecie la fatina – o meglio, l'elfo della Luce – Luna. L'esserino alato spande chiarore nei luoghi bui e si prodiga in commenti più o meno ridondanti quanto agli oggetti trovati, allo stato di salute del protagonista e all'ambiente in generale. Sebbene le fate discinte incontrino sempre il nostro favore, sopportare la petulanza di Luna ha richiesto una considerevole dose di pazienza.

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, 8½
Un sentiero di guerra tra i miti classici, rivisitati con un occhio di riguardo a spettacolo e adrenalina.

Avencast, Set 08, 7½
Un gioco di ruolo d'azione onesto e accessibile, in bilico fra enigmi e incantesimi.

info ■ Casa **Eidos** ■ Svil. **Master Creating** ■ Distributore **Imp. parallela; Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.legend-game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Dialoghi non lineari
- Qualche guizzo di originalità
- Piacevole alla vista

- I.A. da dimenticare
- Sviluppo del personaggio poco esaltante
- Più monotono della media

Da un GdR d'azione non è lecito aspettarsi miracoli di varietà, ma *Legend* non raggiunge il minimo sindacale. Un titolo che si fa dimenticare in fretta, contando i minuti che ci separano dalla pubblicazione di *Diablo III*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	AMBIENTAZIONI
7	5	7	6	6	6

La vita in appartamenti angusti può diventare un incubo per le famiglie numerose.

Un perfido incantesimo è l'arma migliore contro rivali e vicini molesti.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2: LIVE WITH FRIENDS

"La vita è quella cosa che accade mentre siamo impegnati a fare altro" – John Lennon

MIA MOGLIE È UNA STREGA

Live with friends introduce un elemento sovrannaturale nelle esistenze dei nostri ignari Sim: la magia. Una volta stretta amicizia con uno stregone, sarà possibile richiedere l'iniziazione in una delle due scuole di magia. Si riceveranno così un calderone, utile per creare i reagenti indispensabili al lancio di incantesimi, e un libro magico, sul quale studiare nuove formule arcane. Gli incantesimi si differenziano per orientamento morale – buono, malefico o neutrale – e permettono di evocare sciami di api così come di migliorare l'umore del proprio Sim. Sfiziosa, peraltro, la capacità di svolazzare in sella a una scopa, e così recarsi in giro per il paese, oppure in uno dei due "mondi magici", laddove interloquire con la strega suprema della propria scuola, oppure acquistare oggetti arcani e pozioni.

FIN dai tempi di *Little Computer People* – un vero pezzo d'antiquariato, risalente all'epoca del Commodore 64 – l'idea di simulare la quotidianità ha sempre stuzzicato le menti degli sviluppatori.

L'enorme successo della serie *The Sims* si fonda, appunto, sulla riproposizione di situazioni relativamente banali, dunque familiari e riconoscibili per il giocatore. Come scriveva Alessandro Baricco, però, "la vita è una cosa immensa": per simularla adeguatamente non basta un titolo solo, ma serve un diluvio di espansioni.

L'ennesima offerta di EA agli estimatori di *The Sims 2* si chiama *Live with friends* ed è centrata sull'esperienza della vita in appartamento, con tanto di condomini rumorosi e affitti da usura. Chiunque voglia sperimentare tali gioie, non deve far altro che trasferire il proprio Sim in uno degli edifici preposti, dove potrà scegliere la dimora adatta alla bisogna, che si tratti di un lussuoso attico o di un polveroso bilocale degno di uno studente fuori sede.

Una volta insediatosi, il nuovo inquilino si dedicherà alla conoscenza dei vicini, guadagnando così stima e buona reputazione, e potrà addirittura cercare un compagno di stanza con cui condividere le spese per l'affitto settimanale, nonché dar vita a siparietti da sit-com. Insomma, un ulteriore tassello nel mosaico di *The Sims 2*, ma un tassello tutt'altro che imprescindibile – anche per via di affitti elevati e spazi ristretti, che precludono l'utilizzo di parecchi appartamenti ai Sim meno abbienti o alle famiglie numerose.

"È centrato sulla vita in appartamento"

Più interessante, a nostro parere, la componente secondaria di questa espansione, ovvero la stregoneria.

A popolare i paesini della Sim-nazione giungeranno, infatti, streghe e stregoni di diverso orientamento morale, disposti a insegnare i segreti delle arti arcane agli amici più intimi. Una volta "iniziati" alla Via della Luce o a quella delle Tenebre, i nostri novelli Harry Potter riceveranno un calderone magico e un libro d'incantesimi, e potranno dilettarsi a infierire sugli altri Sim con le formule magiche più disparate. Nulla di particolarmente radicale o distruttivo, intendiamoci: si tratta, tutt'al più, di una divertente maniera per vendicarsi dei conoscenti più antipatici.

Tra gli altri contenuti del pacchetto, menzioniamo un nuovo, popoloso vicinato – la Baia di Belladonna – le scale a chiocciola, adatte alle dimore più anguste, e un paio di scorciatoie da tastiera molto utili nella decorazione dei muri.

Tutto sommato, *Live with friends* è un'espansione onesta che, comprensibilmente, non modifica di una virgola l'impianto tecnico e la giocabilità di *The Sims 2*. L'acquisto, in casi come questo, va ponderato sulla base dell'interesse per le tematiche proposte.

Claudio Chianese

IN ITALIANO

Com'è tradizione della serie, anche questa espansione di *The Sims 2* è tradotta in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testi a schermo. I Sim continuano a parlare, invece, nel loro caratteristico gergo, simpatico quanto incomprensibile.

INSIEME APPASSIONATAMENTE

L'affitto è alto e le serate si fanno noiose: quale migliore soluzione che accogliere un coinquilino nel proprio appartamento? La convivenza, però, può rivelarsi stressante. Il figuro non sarà, infatti, direttamente controllabile, quindi si dovrà sperare di non ritrovarsi in casa un disordinato cronico, o un nottambulo fracassone. D'altra parte, la prospettiva di ospitare un avvenente Sim del sesso opposto farà la gioia dei single in cerca di compagnia.

IN ALTERNATIVA...

Spore, Ott 08, **9**
La "grande opera" di Will Wright si propone come simulatore universale, e abbraccia l'intero arco dell'evoluzione animale.

The Sims 2: University, Apr 05, **8**
Un tuffo nel mondo delle università in stile statunitense, nonché una tra le espansioni meglio riuscite per il simulatore di vita targato EA.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Battlegoat Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.battlegoat.com/supreme_2020.php**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda grafica 16 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Interessante componente magica
- Un nuovo modo d'intendere l'abitazione
- Rapporti sociali più fitti

- Vivere in appartamento non è comodo
- Scarsità di nuovi oggetti
- Non c'è nulla di veramente innovativo

L'attuale incarnazione della serie firmata Wright sembra aver concluso il proprio ciclo creativo. *Live with friends* offre un paio di variazioni sul tema gradevoli, ma incapaci di mantenere vivo l'interesse sul lungo periodo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
6	7	8	7	7	8

Ogni potenza inizia il gioco schierando le unità a propria disposizione da una schermata apposita.

In base alle opzioni scelte, Francia e Inghilterra possono iniziare la partita già in guerra; cose che succedono.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

EMPIRES IN ARMS

La monumentale epopea napoleonica di ADG.

IN INGLESE

Empires in Arms è disponibile dal sito di Matrix Games in versione download digitale per 32 euro, o in versione confezionata per 37 euro più spese di spedizione. La prima include manuali in formato PDF, mentre la seconda ne ha una versione stampata. Non dimenticate, in entrambi i casi, di collegarvi al sito di www.matrixgames.com e di scaricare dall'area Downloads l'importante file in PDF contenente il tutorial (che è stato realizzato dopo l'uscita del gioco). Il programma e la documentazione sono, al momento, solo in inglese.

VERSO la metà degli Anni '80, la società australiana Australian Design Group pubblicò il gioco da tavolo "Empire in Arms", una dettagliata ricostruzione su scala strategica delle manovre militari e politiche che caratterizzarono le relazioni tra le grandi potenze europee durante i primi del XIX secolo.

Sebbene complesso e molto esigente in termini di tempo richiesto per completare una partita (che poteva richiedere un anno e fino a sette giocatori) "EiA" fu un successo immediato e duraturo, grazie soprattutto a una componente diplomatica che favoriva chi sapeva pugnalare alla schiena al momento gusto e punire chi lo faceva nel momento sbagliato. Un po' come il suo cugino "Europa Universalis" si trattava di un titolo che attendeva solo una conversione per computer, ma invece della solita Paradox, questa volta è stata Matrix Games ad affrontare l'impresa. E con risultati più che soddisfacenti, purché, come vedremo, vi sia chiaro cosa acquisterete.

A uno sguardo superficiale, il videogioco *Empire in Arms* ricorda, in effetti, i classici Paradox. La mappa copre dalla Spagna agli Urali, e dai paesi scandinavi al Nord Africa, ed è divisa in aree che rappresentano le principali regioni europee. Ogni regione è caratterizzata da elementi politici, economici e geografici, che influenzeranno quanto "interessante" possa apparire alle grandi potenze dell'epoca. Sebbene *EiA* consenta di giocare solo con le sette nazioni principali (Francia, Inghilterra, Turchia, Russia, Prussia, Austria o Spagna) la mappa include tutti gli stati europei e del vicino Oriente del periodo, senza escludere i "minori" come Modena o la Turingia – e con ognuno di essi si riuscirà a intrattenere relazioni diplomatiche di vario tipo. Naturalmente, il cuore del gioco restano gli accordi (e i disaccordi...) tra i giocatori, e in tal senso *EiA* dà il meglio quando si organizzano partite con sette avversari.

Ogni turno della campagna (una sola, che copre dal 1805 al 1815) simula un mese, ed è diviso in varie fasi: diplomazia, rifornimenti, movimento marittimo e terrestre. Ogni tre turni c'è inoltre una quinta fase in cui si gestisce la componente economica dell'Impero. Le nazioni agiscono a turno, ma, nelle partite con

> "Da giocare contro altri avversari in carne e ossa"

più giocatori, è consentito semplificare la diplomazia impostando delle risposte "automatiche": per esempio, con la Russia possiamo decidere di rispondere immediatamente di "sì" alla Turchia nel caso essa ci proponga un'alleanza durante il suo turno. Naturalmente, il modo migliore di condurre queste trattative nelle partite in Rete resta sempre attraverso un programma di "chat" (come mIRC) o via e-mail, con la sempre simpatica possibilità che l'alleato "giri" le vostre proposte diplomatiche compromettenti al vostro peggiore nemico per ingraziarselo... il bello di *EiA* è soprattutto questo!

Quanto detto sull'importanza delle relazioni tra grandi potenze potrebbe far pensare che la parte militare del gioco sia più "astratta", con "punti-esercito" che formano le armate e così via. Ma non è così; al contrario, *EiA*, pur non avendo un sistema di combattimento "tattico" (come in *Crown of Glory*) include nella risoluzione delle battaglie una grande quantità di fattori: dai tipi di unità schierati da ogni nazione (o vascelli, nel caso di scontri navali) a istruzioni tattiche generali inviate dal giocatore ai suoi eserciti virtuali (aggirare il grosso dello schieramento avversario, effettuare bombardamenti sostenuti di artiglieria, tentare una ritirata ordinata e altre). Sotto questo aspetto, *EiA* ricorda i titoli AGEOD come *Napoleon's Campaigns*. Importantissime sono le linee di rifornimento e l'armata più possente, se isolata, può essere rapidamente

TEMPI NAPOLEONICI

Empire in Arms presenta un solo scenario, che copre il cruciale periodo dal 1805 al 1815 con oltre 130 turni di gioco. Questo significa che una partita può essere affrontata "seriamente" solo da chi ha dedizione e tempo da investire. D'altro canto, "colossi" come *War in the Pacific* (che ricostruisce la Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico con mosse da un giorno) dimostrano che in Rete esistono ancora appassionati disposti a sacrificare studi e famiglia per diventare emuli di Nimitz o Napoleone. Inoltre, il boardgame originale, sebbene fuori commercio da anni, è ancora molto giocato proprio grazie a Internet, per mezzo di utility come *VASSAL*, e parte di questa community si sta ora spostando verso il titolo di Matrix. Detto ciò, ci avrebbe fatto piacere se *EiA* avesse incluso qualche scenario più "umano", di durata più breve e magari con meno nazioni coinvolte.

Per ogni nazione è possibile far apparire informazioni addizionali su ogni nazione in box separati.

C'È POSTA PER TE...

Empires in Arms offre una notevole serie di funzionalità per gestire le partite multiplayer; si tratta di aggiunte benvenute, soprattutto se si considera che una partita può richiedere a un gruppo composto da sette giocatori dai quattro agli otto mesi per essere completata. La più importante è la possibilità di nominare un "arbitro" che ha facoltà di intervenire per risolvere situazioni "spinose", come nel caso di un giocatore che abbandoni la partita o sia impossibilitato a giocare per diverso tempo. Le sette fazioni possono essere assegnate alla I.A. (soluzione utile per coprire un'assenza temporanea) o a nuovi partecipanti, mentre sempre l'arbitro può facilitare il "passaggio di consegne" informando il nuovo arrivato di ciò di cui era a conoscenza e di cosa stava macchinando il suo predecessore – e la partita prosegue. Come è stato osservato in Rete, questo "simula" in modo efficace un evento storico quale la morte di un sovrano e l'arrivo di un successore (che magari ha idee diverse da chi lo ha preceduto): un parallelismo lugubre, ma assai azzeccato.

PLAYER NUM	NATION	NAME	TYPE	EMAIL ADDRESS	BID
Player 1	France	Vince	Human		0
Player 2	Great Britain	Vanni	Human		0
Player 3	Spain	Giorgio	Human		0
Player 4	Prussia	Carlo	Human		0
Player 5	Turkey	Alex	Human		0
Player 6	Russia	Carlo Alberto	Human		0
Player 7	Austria	Titti	Human		0

L'Italia, in questo periodo, è un campo di battaglia conteso dalle grandi potenze.

Si può giocare solo con le grandi potenze, ma il gioco include anche numerose nazioni minori.

L'Egitto è una "preda" ambita da Francia, Inghilterra e Turchia, ma anche la Spagna, se gioca bene le sue carte, può farci un pensierino.

costretta alla resa dalla mancanza di cibo e munizioni. Penalità particolarmente severe sono previste per i mesi invernali, al punto che, come nella realtà, le operazioni militari in questo periodo tendono ad arrestarsi.

Purtroppo, come sta divenendo perniciosa abitudine di Matrix Games, la documentazione di *EiA* non è stata, almeno inizialmente, all'altezza delle ambizioni del programma. Il manuale, pur di 120 pagine e ricco di tabelle, soffre di una stesura confusa e poco organica. Va detto che i distributori si sono impegnati per correggere tale limite, aggiungendo al gioco una guida in linea e, soprattutto, pubblicando un importante "tutorial" in formato .PDF sul sito ufficiale (che vi invitiamo a scaricare insieme all'ultimo aggiornamento). L'altro difetto di *EiA* è la mediocre Intelligenza Artificiale. In tutta sincerità, non ci aspettavamo di più, data l'intrinseca complessità del gioco e la fondamentale importanza (e complessità) delle relazioni diplomatiche (settore in cui nessuna I.A. è ancora in grado di competere con la diabolica e i contorta mente umana). È quindi corretto dire, come sottolineato anche sui forum dedicati al gioco, che le partite contro l'Intelligenza Artificiale servono a imparare il regolamento e ad allenarsi in attesa delle sfide contro altri giocatori. Ciò, però, rende anche *EiA* un acquisto un po' fine a se stesso, se non avete un gruppo di amici con cui confrontarvi, o la voglia di cercare altri appassionati in Rete. Infine, riscontriamo con il solito fastidio la risoluzione fissata a 1024x768 di un gioco che, come molti strategici, beneficerebbe della possibilità di "abbracciare" con lo sguardo un'area della mappa più vasta possibile (inoltre, causa problemi di sgranamento e leggibilità su monitor LCD con risoluzioni fisse più elevate).

In definitiva, chi cercava la perfetta conversione del gioco da tavolo o, anche senza conoscere l'originale, è desideroso di tuffarsi nel periodo napoleonico con un titolo profondo, dettagliato e impegnativo, non dovrebbe avere esitazioni ad acquistare questa bella conversione. Ma, e ci teniamo a sottolinearlo una volta di più, solo se si avrà la certezza di trovarsi in compagnia di altri giocatori. Il voto finale presuppone tale fatto e chi acquista *Empire in Arms* unicamente per giocare contro la I.A. rischierà di trovare l'esperienza abbastanza deludente.

Vincenzo Beretta

GUERRE DI PIOMBO

Un'interessante opzione offerta da *Empire in Arms* è quella di decidere il risultato degli scontri tra armate... sul tavolo della cucina! Chi lo desidera, infatti, può "esportare" un dettagliato ordine di battaglia per tutti gli schieramenti coinvolti e giocare lo scontro utilizzando il suo regolamento di wargame preferito. Una volta ottenuti i risultati della sfida a colpi di dado e miniature, i giocatori potranno importarli in Empire in Arms e continuare la partita da dove erano rimasti.

IN ALTERNATIVA...

Napoleon's Campaigns, Gen 08, 8
Le avventure europee del Piccolo Corso raccontate da AGEOD con l'ottimo sistema di gioco di Birth of America.

Europa Universalis III – Napoleon's Ambition, Apr 08, 8
La prima espansione di EU III copre il periodo napoleonico non solo in Europa, ma in tutto il pianeta.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Australian Design Group/Outflank** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32 (download digitale); € 37 (confezione)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 450 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, connessione a Internet**
- Multiplayer **e-mail**

Pro:
- Ottima conversione di un wargame classico
- Estremamente dettagliato
- Buone funzionalità multiplayer

Contro:
- Documentazione appena sufficiente
- Adatto soprattutto al multiplayer
- Un solo scenario, molto lungo

Una bella conversione di uno dei giochi da tavolo più amati di tutti i tempi. Richiede però tempo, pazienza nell'apprendimento, impegno e una banda di amici (anche "di Rete") con cui giocare; l'esperienza contro la I.A. non è affatto soddisfacente.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	8	5	8

8

LINGUA E COSTI

***Panzer Campaigns: Sicily '43* può essere ordinato (come tutti i titoli di questa serie) dal sito di HPS Simulations (www.hpssims.com) al costo di 32 euro, più spese di spedizione. La documentazione, molto completa, è online, sia in formato .doc, sia in un utile formato "Help" di Windows. Include le istruzioni per un veloce tutorial, il manuale completo, la guida all'editor di scenari e un'analisi della campagna in Sicilia e delle scelte che sono state fatte dai progettisti per ricostruirla nel modo migliore. Se questa serie vi appassiona, date un'occhiata anche alla Unofficial Panzer Campaigns Home Page (http://members.shaw.ca/gcsaunders/welcome.html): troverete scenari, consigli tattici, nuove vesti grafiche per mappe e unità, e molto altro materiale.**

Alcuni scenari ricostruiscono azioni particolari, come la battaglia per Leonforte tra canadesi e tedeschi del 21 luglio 1943.

La lotta per il controllo di Siracusa sarà uno dei principali obiettivi delle forze inglesi, nelle prime fasi dello sbarco.

GENERE: WARGAME

PANZER CAMPAIGNS – SICILY '43

La prima grande invasione alleata raccontata da HPS Simulations.

LA serie di wargame *Panzer Campaigns* è con noi dal lontano 2000, ma i suoi titoli continuano a essere d'attualità nel panorama della simulazione storica per due buone ragioni: la regolarità con cui vengono pubblicati e la puntualità con cui gli sviluppatori aggiornano i titoli passati con le novità introdotte dai più recenti grazie a una regolare serie di patch.

Ogni gioco ricostruisce su scala operazionale una tra le molte campagne che videro impegnate le forze tedesche (ma non solo) nel teatro europeo tra il 1939 e il 1945. Stimolati dalla lettura del bel libro di Carlo d'Este "1943 – Lo Sbarco in Sicilia" (ed. Mondadori Le Scie, 1990) abbiamo voluto provare *Sicily '43*, dedicato all'operazione che, oltre a portare le truppe alleate sul suolo italiano, rappresentò una sorta di "prova generale" del più famoso e importante sbarco in Normandia (giugno 1944).

Sicily '43 utilizza turni di due ore per il giorno e di quattro ore durante la notte. La scala della mappa è di un chilometro per esagono, mentre ogni "pedina" rappresenta una compagnia, un battaglione, o un'unità con caratteristiche particolari (artiglieria, batterie costiere, ranger, navi appoggio, eccetera). La struttura è quella classica a turni: i giocatori si alternano a muovere e a combattere con le loro forze senza limitazioni particolari (si può, per esempio, spostare alcune unità, attaccare con parte di esse, e quindi condurre manovre con altre forze). Una volta completate le proprie azioni, la "mano" passa all'avversario (che può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale).

Il cuore del sistema sono i "punti azione":

> "La campagna è composta da 351 turni e 1.600 unità"

ogni unità ne possiede un certo ammontare, che viene consumato per muoversi, sparare, cambiare formazione (la "formazione di marcia" consente di spostarsi in fretta, ma rende uomini e mezzi più vulnerabili), assaltare, trincerarsi, bombardare (nel caso di navi e artiglieria) e così via. I punti-azione eventualmente rimasti alla fine del turno aumentano la probabilità che l'unità esegua "attacchi di opportunità" contro nemici che entrano nel suo raggio di tiro.

Sicily '43 presenta una campagna "storica" accompagnata da varianti che ipotizzano piani diversi di attacco e difesa per i due contendenti. Con 351 turni e 1.600 unità, la campagna può richiedere un paio di settimane per essere completata, ma diversi scenari minori consentono di giocare i momenti salienti dell'operazione: dagli sbarchi veri e propri agli assedi dei principali centri urbani dell'isola.

La serie *Panzer Campaigns* è adatta ai principianti per la sua curva di apprendimento gentile, senza rinunciare a simulare molti dei principali fattori che influenzano le operazioni sul teatro europeo nella Seconda Guerra Mondiale. Peccato per la politica dei prezzi di HPS Simulations: ogni titolo, anche se vecchio di diversi anni, continua a essere venduto a prezzo pieno.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

TEATRO DI OPERAZIONI

Uno dei punti di forza della serie *Panzer Campaigns* è il grande numero di fattori rilevanti alla conduzione delle operazioni militari che il gioco (con l'aiuto del processore del PC) è in grado di simulare. Ogni unità, oltre che da caratteristiche di attacco e difesa legate agli equipaggiamenti in suo possesso, è valutata sia dal punto di vista qualitativo (morale, preparazione...), sia da quello della "fatica" accumulata in battaglia. Altri fattori includono condizioni atmosferiche variabili, uso di genieri (per costruzione e distruzione di ponti, e altre operazioni speciali), rifornimenti di carburante e munizioni, lanci di paracadutisti e truppe su alianti, attacchi aerei, resa di truppe isolate o demoralizzate, unità di "commando", fuoco di "controbatteria" contro cannoni nemici individuati, spesa di punti azione per azioni di ricognizione e via di questo passo. Parecchi di questi elementi sono opzionali, e possono essere disattivati all'inizio dello scenario dal pannello delle opzioni.

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III, Ago 06, 8½
Il capolavoro di Norm Koger, "modernizzato" da Matrix Games. Contiene decine di scenari (inclusa una propria versione dello sbarco in Sicilia), ma è decisamente più complesso.

John Tiller's Campaign Series, Set 07, 7½
Dello stesso autore di *Panzer Campaigns*, utilizza un sistema simile, ma per battaglie a livello più tattico – comprese alcune della campagna per la Sicilia.

info ■ Casa **HPS Simulations** ■ Sviluppatore **John Tiller Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.hpssims.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 133 MHz, 32 MB RAM, Scheda grafica 8 MB, 250 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 600 MHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Ottimo supporto attraverso le patch**
- **Diverse campagne e molti scenari**
- **Buona ricerca e documentazione storica**

- **Sistema di gioco un po' antiquato**
- **Una campagna richiede molto tempo**
- **Non compatibile con altri titoli della serie**

Una bella ricostruzione dello sbarco in Sicilia del 1943, storicamente accurata e dettagliata sia attraverso diverse campagne (storiche e ipotetiche), sia da numerosi scenari più piccoli. Il sistema di gioco è semplice da apprendere.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	8	6	9

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Ubisoft ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Mag 06, **8**

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

A metà strada tra un simulatore di volo e uno sparatutto, *Blazing Angels: Squadrons of WWII* vi permette di vestire i panni di un pilota statunitense e di impugnare la cloche di una quantità di apparecchi alleati, nella sempreverde ambientazione del secondo conflitto mondiale.

La campagna principale si articola lungo numerose missioni, che toccano i più importanti teatri di guerra, dalla difesa di Londra, alla liberazione di Parigi, senza dimenticare lo sbarco in Normandia e i bombardamenti su Berlino. Si tratta di sfide molto varie in cui, oltre ad affrontare le classiche battaglie tra caccia, bisognerà abbattere infrastrutture, scortare convogli militari e affondare imbarcazioni nemiche. Portare a termine le missioni permette di guadagnare medaglie e di sbloccare numerosi apparecchi per renderli disponibili in quelle successive. Collegandosi al sito **http://files.filefront.com/Blazing+Angels+Squadrons+of+WWII+Patch+v102/;5169835;/fileinfo.html** potrete reperire l'ultima versione della patch (la 1.02). Il nostro consiglio, come sempre, è quello di installare tale aggiornamento, visto che, così facendo, vedrete risolti alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco. GIOCHI COMPUTER

■ Il sistema di controllo è di stampo arcade. Il risultato è un gioco centrato sulla spettacolarità e sull'immediatezza dell'azione.

VERDETTO

Blazing Angels: Squadrons of WWII è un ottimo sparatutto a base di aerei, in cui piloterete una miriade di apparecchi alleati.

■ **Casa:** Konami ■ **Sviluppatore:** Konami ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Dic 07, **9**

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

SE amate il calcio, ma preferite gustarlo su PC, *Pro Evolution Soccer 2008* è ciò che fa per voi.

Con questo capitolo, i ragazzi di Konami hanno puntato su un restyling grafico, pienamente riuscito, e su un'iniezione di dinamismo nella loro formula collaudata. Basta avviare una partita per accorgersi che l'impianto di gioco, pur se ancora caratterizzato da qualche difettuccio storico, è più frizzante che in passato. Non solo sono stati modificati dei tiri, come per esempio il passaggio filtrante, ma giocando al capolavoro di Konami si ha l'impressione di avere a che fare con un calcio più reattivo e spettacolare. Restano fermi la grande abbondanza di licenze ufficiali e, purtroppo, qualche problema con l'Intelligenza Artificiale, cui bisognerà rimediare dandoci dentro con il pad (sì, è meglio giocare con un controller dotato di levette analogiche).

Troverete l'ultima patch di *PES 2008*, la 1.20, collegandovi al sito **http://browse.files.filefront.com/Pro+Evolution+Soccer+2008+Official+Patches+v120/;2127612;/browsefiles.html**. GIOCHI COMPUTER

■ *PES 2008* propone un ritmo di gioco più serrato e votato al calcio spettacolo.

VERDETTO

PES 2008 è il miglior simulatore calcistico attualmente in commercio. Non fatevelo scappare se amate il "bel giuoco".

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

Gioco	Prezzo
B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99
Dungeons & Dragons Stormreach	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Fallout 3
BANNED.Neon
"Le migliori cronache del dopobomba!"

LEGO Indiana Jones
GMC.Homer
"Batman chi?"

PES 2009 (Anteprima)
GMC.Pettinato
"Ronnie, Kakà, Seedorf, finalmente insieme!"

iRacing
GMC.Pape
"Ormai, non dormo più!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Trucchi:** Nov 07 ■ **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 08 ■ **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Gen 07/Nat 07 ■ **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe…

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema…

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI…

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Bosa**
I migliori
1. Crysis
2. Call of Duty 4
3. World in Conflict
4. Stronghold Crusader
5. TrackMania Nations

■ **grifo1988**
Migliori giochi di auto arcade
1. Race Driver: GRID
2. Need for Speed: Underground 2
3. Test Drive Unlimited
4. Colin McRae: DiRT
5. Need for Speed: Carbon

■ **AdamWarlock**
Giochi che causano dipendenza
1. Football Manager 2008
2. Team Fortress 2
3. Supreme Commander
4. Ragnarok
5. Empire: Total War

■ **Francus_88**
I migliori
1. Max Payne (la serie)
2. Mafia
3. Deus Ex
4. Vampire: The Masquerade Bloodlines
5. Still Life

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

Games Convention 2008

A LIPSIA LA GRANDE DELUSIONE AZZURRA

Lipsia ha ospitato alcune delle competizioni di eSport più importanti del mondo, ma si è registrata l'assenza di rappresentative italiane.

SONO state quattro le competizioni "eSportive" che hanno infiammato gli animi di giocatori, team manager e spettatori intervenuti nei padiglioni fieristici di Lipsia, dal 21 al 24 agosto.

Innanzi tutto, un evento a partecipazione libera, nato dalla partnership tra Intel, Volkswagen, Adidas ed Electronic Sports League, la "ESL Intel Arena"; c'è stato, poi, il primo Intel Friday Night Game powered by ASUS del campionato tedesco (il primo, in senso assoluto, della nuova stagione EPS); la prima fase del terzo campionato "Intel Extreme Masters" e le finali dell'ENC 2008, il campionato Europeo per Nazioni. Mentre per i primi due eventi non c'è granché da dire, se non che per EDL Intel Arena era in palio una nuova fiammante Volkswagen Scirocco, un approfondimento meritano certamente i due prestigiosi tornei internazionali.

III INTEL EXTREME MASTERS

È iniziata a Lipsia, come vi avevamo già annunciato sul numero scorso, la terza edizione degli Intel Extreme Masters, una specie di Coppa dei Campioni, ma di portata mondiale (non solo europea). Ricordiamo che la competizione si concluderà negli USA (in località e in data ancora da definire), nel 2009. Gli Intel Extreme Masters prevedono due specialità di gara: l'immancabile *Warcraft III* (versione a squadre, tre contro tre) e *CounterStrike 1.6* (scontro tra line-up, 5 contro 5).

La nazionale polacca di *FIFA 08* mostra orgogliosa la propria bandiera ai fotografi, subito dopo la vittoria nella finale europea per nazioni contro la Germania.

Mentre prosegue il Qualification Round del torneo di *CounterStrike* (ricorderete che, a rappresentare l'Italia, questa volta, tocca ai Cubesports, usciti vincitori da un'equilibratissima sfida – con ben due overtime – contro i loro avversari di sempre, gli Inferno, al torneo nazionale di qualificazione), ha invece avuto inizio alla Gaming Convention 2008 la prima fase del torneo di *Warcraft III* in cui, purtroppo, non si può non notare il persistere dell'assenza di un team italiano nella massima competizione mondiale per questa disciplina.

I 12 team presenti al Kick-Off di Lipsia rappresentavano, rispettivamente, la Germania (che, certamente favorita dal "fattore campo", si conferma comunque come il paese europeo più forte nel settore progaming, con ben 7 team partecipanti), gli Stati Uniti (2 squadre), Francia, Spagna e Inghilterra (un team a testa). Il torneo, che ha offerto ai partecipanti un montepremi complessivo di 30.000 dollari (circa 21.000 euro), ha visto il trionfo del team tedesco dei Nihilum Plasma, ma sono da segnalare anche le ottime

GAMELAND: UN TORNEO PROFESSIONISTICO PER CONSOLE

Non è una novità in senso stretto, visto che i giochi per console sono già stati protagonisti di tornei professionistici con premi in denaro: anche i World Cyber Games, del resto, prevedono delle specialità di gara su Xbox360.
È tuttavia un fatto innegabile che, rispetto ai giochi per PC, i giochi per console, nel panorama ormai non più pionieristico degli eSport, abbiano sinora ricoperto un ruolo di secondo piano.
Le cose, però, sembra siano destinate a cambiare. È quasi ai nastri di partenza la prima vera rivincita del console gaming professionistico. "Gameland – World Console Championship 2008", è questo il nome dell'evento, realizzato con il patrocinio del Comune e della Provincia di Roma, nonché della Regione Lazio, che si svolgerà all'auditorium di Roma dal 6 all'8 dicembre prossimi. Sei i tornei proposti, tutti riservati a giocatori di Xbox360 e PS3, che saranno chiamati a confrontarsi con titoli del calibro di *Call of Duty 4*, *Gears of War 2*, *Guitar Hero III*, *Halo 3*, *Pro Evolution Soccer 2009* e *Superbike World Championship*. Interessante notare che il montepremi complessivo, di ben 80.000 euro, fa impallidire quello delle assai più prestigiose (sulla carta) finali EPS.

sito di riferimento
www.thegameland.net

Una carriera nel gaming professionistico

In un periodo congiunturale, di crisi nel mercato del lavoro, di perdita del potere d'acquisto e di caro prezzi, l'unico settore a uscire apparentemente indenne dai presagi di recessione sembra essere quello dei videogiochi: se il rapporto AESVI dello scorso aprile ha evidenziato una crescita di fatturato dell'ordine del 40% per il 2007 (e una stima di crescita del 50% per l'anno corrente), anche il settore degli eSport, nel suo piccolo, fa la sua parte. Sembra infatti incredibile, ma gli enti organizzatori dei principali campionati europei si trovano attualmente in una situazione di drammatica carenza di organico, mentre cresce la voglia di gioco e la conseguente necessità di organizzare nuovi e sempre più avvincenti tornei. Per questo motivo, Electronic Sports League e ProGaming Italia stanno cercando nuovi collaboratori, da assumere con regolare contratto anche a tempo indeterminato, da inserire nei ruoli di Community Manager, League Administrator e Newser. Se siete interessati, date un'occhiata ai siti di riferimento per capire se il profilo richiesto possa essere compatibile con i vostri parametri e inviate in fretta la vostra candidatura. Il mondo dei videogiochi ha bisogno di voi.

siti di riferimento:
www.esl.eu/it/ e www.progaming.it/

prestazioni dei leggendari SK Gaming (inglesi, giunti secondi), forse il team europeo più famoso del mondo, e del team statunitense degli Fnatic (terzi), l'unico team professionistico al mondo capitanato da una donna, la bravissima Hafu.

I primi due classificati accedono di diritto alle World Final statunitensi, mentre gli altri team possono ancora continuare a lottare per un biglietto alle finali continentali di Amburgo. Solo di recente, infatti, l'Electronic Sports League ha annunciato data e location della finale europea della manifestazione, che avrà luogo, appunto, nella città tedesca dal 13 al 15 febbraio 2009. Alla finale europea accederanno sei team per ogni specialità e, oltre a contendersi l'accesso alle finali mondiali (due posti disponibili), le squadre potranno anche spartirsi il ricco montepremi di 80.000 dollari (circa 56.000 euro). Speriamo che almeno i Cubesports riescano a tenere alta la bandiera italiana.

sito di riferimento:
www.esl-world.net/masters/

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP 2008

È l'Europeo per Nazioni degli eSports. Quest'anno, le discipline previste (quattro: una in più rispetto all'edizione precedente) erano gli sparatutto *CounterStrike* e *CounterStrike: Source*, l'RTS *Warcraft 3* e lo sportivo *FIFA 08*. Con quattro team finalisti per ogni disciplina (e un montepremi non trascurabile di 55.000 euro), è sconcertante constatare come, per il terzo anno di fila, l'Italia non sia presente. Le finali ENC 2008 hanno comunque proposto uno spettacolo indescrivibile, per qualità del gioco, per il tifo, i colori e le emozioni offerte dai cybertaleti e rispettivi supporter al seguito, come lo show entusiasmante offerto dalla finalissima a *FIFA 08* tra Germania e Polonia, rocambolescamente (ma meritatamente) vinta dalla squadra slava a danno dei favoriti del torneo (la Germania era campione uscente, essendosi aggiudicata il titolo ai precedenti europei). Eccovi, come di consueto, la lista dei paesi che si sono aggiudicati il titolo di "Campione Europeo" per le rispettive discipline, nella speranza di riuscire a vedere, almeno il prossimo anno, una rappresentativa azzurra tra le finaliste:

CounterStrike: SVEZIA
CounterStrike: Source: REPUBBLICA CECA
FIFA 08: POLONIA
Warcraft 3: GERMANIA

sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/enc/

Paolo Cupola

rLeague F1 Shadow 2008
PIÙ EMOZIONANTE DEL CAMPIONATO VERO

Continuano le tappe del Campionato "Ombra" di Formula 1 2008, patrocinato dal Nuovo Casinò di Campione d'Italia.

Spettacolo ed emozioni al Campionato Ombra di Formula 1 su *rFactor*, organizzato dal Nuovo Casinò di Campione d'Italia. Il Gran Premio del Belgio sul leggendario circuito di Spa-Francorchamps, giudicato dai piloti come il tracciato più bello e avvincente su cui competere, ha fatto da suggestivo teatro per la tredicesima prova del campionato del Mondo. I sogni iridati di Federico Merlino, miglior speranza italiana al torneo, sembravano destinati a ricevere un'iniezione d'entusiasmo, sulla base dei primi tempi registrati durante le prove libere e le pur promettenti prove cronometrate. Purtroppo, il concorrente italiano, penalizzato dall'eccessivo traffico in pista, è riuscito solo a ottenere la quarta posizione in griglia, ma, all'avvio della gara, grazie a una partenza lenta del belga Elio Poggi e del finlandese Teemu Tihekari, è balzato immediatamente in seconda posizione. Al primo tornante, a causa di un problema tecnico, Merlino è stato tamponato, incolpevolmente, dal connazionale Mechetti che ne provocava così il prematuro ritiro, lasciando pista libera a Poggi e al finlandese. La gara si è quindi conclusa con la vittoria del pilota finnico Teemu Paivinen, seguito dal valdostano Mauro Franceschet e dall'ormai imprendibile belga Elio Poggi che, con questo risultato, sembra non avere più avversari, basti pensare che gli basterebbe arrivare quinto in tutte le gare seguenti per mettere ugualmente le mani sul titolo iridato. Si consolida anche la seconda posizione di Tihekari, mentre si fa interessante la lotta per il terzo posto, con Mechetti e Chiarini che hanno avvicinato molto Merlino, approfittando del suo ritiro in questa gara. Un campionato ormai chiuso, insomma, che ben poco ha da offrire in termini di risultati di prestigio, ma che continueremo a seguire anche nelle restanti cinque tappe. A presto il resoconto di fine campionato.

sito di riferimento
www.rleague.eu

Mod per PES 2008

EURO 2008 PATCH

Si torna a giocare sui campi degli Europei 2008, in salsa PES.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Simulazione di calcio
- **Dimensioni:** 181 MB
- **Internet:** http://downloads.gamingaccess.com/index.php?file_id=25190

ABBIAMO modo di rigiocare gli Europei appena conclusi con *PES 2008*, deliziandoci con i volti nuovi dei calciatori, il pallone ufficiale (il criticato Europass), le maglie aggiornate e molti altri accorgimenti. Anche la musica dei menu è stata cambiata (ma non sempre in meglio).

Le nuove divise, gestite in modo pratico tramite un programma chiamato Kitserver, sono tutte di qualità eccellente. Oltre a questo, sono aggiornate le nazioni partecipanti a Euro 2008 e anche tutte le nazionali e le squadre di club senza licenza. Purtroppo, ci sono anche note dolenti in questa *Euro 2008 Patch*: alcune maglie sono difettose (il Chelsea e il Belgio) e si verificano occasionali crash; soprattutto, le caselle che segnano il punteggio e il tempo, durante la partita, sono sostituite da un rettangolo bianco che ne compromette l'utilizzo. Per un problema del genere, c'è chi ha disinstallato l'intera patch. In realtà, basta rinominare un file, come spiegato nel riquadro riguardante l'installazione. Ciò non toglie che il bug sia grave.
Inoltre, le rose e le formazioni delle squadre, nonostante siano state modificate rispetto alle originali, non sono aggiornate agli Europei. È un peccato che la community italiana, che è viva e numerosa, non abbia provato a confezionare una patch alternativa.

Gabriele Trovato GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Il file eseguibile farà tutto in automatico (basta specificare la cartella in cui è installato *PES 2008*); in seguito, entrate nella cartella **kitserver\img\cv_0.img** e rinominate o cancellate il file **unnamed_863.bin**. Inoltre, per ripristinare la musica originale, è sufficiente rinominare la cartella **kitserver\img\cs.img**

Un volto nuovo è quello di Arshavin, uno dei protagonisti di questa rassegna.

VERDETTO

L'unica alternativa disponibile, al momento, per rivivere la recente competizione continentale. Le rose non sono aggiornate.

Mod per PES 2008

EURO 2008 STADIUMS PACK

Tutti gli stadi di Euro 2008, in un pacchetto.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Simulazione di calcio
- **Dimensioni:** 114 MB
- **Internet:** http://downloads.gamingaccess.com/index.php?file_id=25390 e http://downloads.gamingaccess.com/index.php?file_id=25391

SOGNATE di calcare (virtualmente) i campi dei più importanti stadi di Austria e Svizzera? Questo pacchetto, curato da un team di 5 persone, ve ne dà la possibilità.

Contiene tutti gli stadi di Euro 2008: Zurigo, Berna, Ginevra, Basilea, Klagenfurt, Vienna, Innsbruck e Salisburgo. Vanno a sostituire 8 di quelli originali, tra cui El Monumental (chiamato Antlion Colisseum nel gioco) di Buenos Aires e lo Stade de France (Ville Marie) di Parigi. Il San Siro e l'Olimpico, quindi, non vengono alterati dalla patch. La qualità della realizzazione è abbastanza buona: tutti gli stadi riproducono fedelmente le controparti reali, ma la resa finale varia da caso a caso. Il difetto principale pare essere la qualità delle texture utilizzate, non all'altezza di quelle originali. Per esempio, lo stadio di Berna ha un manto erboso di un colore fin troppo acceso: ricorda più le piscine d'acido di *Doom* che una distesa d'erba. Anche le texture dello sfondo sotto il cielo e delle aree ai bordi del campo potrebbero essere migliorate. L'architettura, invece, pare ben realizzata.

Gabriele Trovato GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Per aggiungere questi stadi, è necessario aver installato programmi che modificano i file del gioco. Dato che nella patch *Euro 2008* questi vengono aggiunti in automatico, è consigliabile installare gli stadi dopo la patch. Dai due file .zip andranno estratti i file che si trovano dentro **Euro 2008 stadiums\cv_1.img. Euro2008** e posizionati in **kitserver\img\cv_1.img.** I file **Euro2008_unnamed_1021.bin** e **Euro2008_unnamed_813.bin**, invece, devono andare dentro **kitserver\img\cv_o.img** dopo essere stati rinominati togliendo **Euro2008_**

La finale Germania – Spagna, giocata a Vienna.

VERDETTO

Un'aggiunta a *PES 2008*, che darà un tocco di realismo ai vostri Europei simulati. Manca, però, una procedura d'installazione adeguata.

Freeware

TITANS OF STEEL: WARRING SUNS

Titani d'acciaio alla carica!

- **Sviluppatore:** Vicious Byte
- **Genere:** Tattico a turni
- **Dimensioni:** 296 MB
- **Internet:** www.matrixgames.com/products/237/downloads/Titans.of.Steel:.Warring.Suns

LA storia di *Titans of Steel* è peculiare: sviluppato da Vicious Byte come freeware, le sue qualità sono state notate da Matrix, che ne ha pubblicato una versione ampiamente riveduta.

A cinque anni di distanza, esaurito il proprio ciclo commerciale, *Titans of Steel* torna a essere gratuito: gesto nobile, quello di Matrix, che ci auguriamo diventi la norma. Quanto al gioco in sé, si tratta di un tattico a turni con elementi di gioco di ruolo, centrato sulla gestione di una squadra di mech – ciclopiche macchine da guerra antropomorfe. Strutturato sulla falsariga del celebre gioco da tavolo "Battletech", *ToS* si rivela un raffinato connubio fra progettazione dei veicoli, miglioramento dei piloti e controllo sul campo.

A garantire la varietà provvedono le diverse tipologie di mech disponibili, la possibilità di cimentarsi in battaglie singole come in campagne, nonché la modalità multiplayer. Un'offerta molto ricca, completata dal discreto editor di mappe, in grado di interessare tutti gli appassionati di pedine, esagoni e robot giganti.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **TitansOfSteelWarringSuns-PublicRelease-v121DR.zip** all'indirizzo **www.matrixgames.com/products/237/downloads/Titans.of.Steel:.Warring.Suns**
2. Estraete il contenuto dell'archivio compresso in una cartella a scelta
3. Cliccate sue volte sul file eseguibile **TitansOfSteelWarringSuns-PublicRelease-v121DR.exe** per avviare l'installazione.

Come in ogni wargame che si rispetti, la natura del terreno è di importanza capitale.

VERDETTO

***Titans of Steel* non ha perso il proprio smalto. A fronte di una grafica rudimentale, l'impianto di gioco si rivela molto solido.**

Mod per Battlefield 2

PROJECT REALITY 0.8

Il campo di battaglia, in tutta la sua realistica brutalità.

- **Sviluppatore:** Black Sand Studios
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 2,62 GB
- **Internet:** www.realitymod.com

LA serie *Battlefield*, basata sul combattimento in prima persona con tanto di mezzi, ha raggiunto ormai una fama notevole.

Battlefield 2, pubblicato nel 2005, conta ancora migliaia di giocatori che si danno battaglia nei server online. Si tratta, però, di un titolo poco simulativo, nonostante utilizzi armi e veicoli modellati sulle controparti reali. Ad accontentare il pubblico che preferisce un approccio più studiato e realistico, ci pensano i ragazzi di Black Sand Studios con il loro *Project Reality*, recentemente aggiornato alla versione 0.8.

È proprio con questa versione che il Mod ha raggiunto un livello qualitativo elevato, implementando numerose armi con tanto di eccellenti animazioni e suoni creati ad hoc, modalità di gioco aggiuntive, e 5 nuove enormi mappe. Proprio queste ultime meritano un elogio speciale, in quanto perfettamente adatte allo stile di gioco proposto da *Project Reality*, ricche di dettagli e possibili spunti tattici. Muttrah City 2, per esempio, vi colpirà per la vastità dello scenario: un centro urbano tutto vicoli e palazzi, dotato anche di spazi aperti dove hanno spesso luogo intensi scontri a fuoco.

Il Mod estremizza le meccaniche di gioco relative alle squadre: se in *Battlefield 2* entrare in una sotto-squadra è consigliato, ma non necessario, in *Project Reality* è praticamente fondamentale per la vostra sopravvivenza. È un Mod che richiede pazienza e coordinazione. Se volete immergervi in un'atmosfera tanto realistica quanto "dura", avete trovato ciò che fa per voi.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **www.realitymod.com/downloads.html**, dove potrete scaricare i due file eseguibili necessari (Core e Levels).
2. Cliccate sul primo eseguibile e seguite la procedura d'installazione, poi fate lo stesso con il secondo file
3. Potrete ora giocare a *Project Reality* selezionando l'icona sul Desktop

Le mappe offrono scenari di guerra realistici e complessi, in linea con la filosofia di *Project Reality*.

VERDETTO

Con la versione 0.8, *Project Reality* è arrivato a vantare una realizzazione qualitativamente notevole.

Mod per rFactor

NORTH AMERICAN GT SERIES

Le amate GT in salsa americana.

- **Sviluppatore:** The Pits e RSR team
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 223 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=NAGT

Tutte le auto offrono le medesime prestazioni.

LE vetture realizzate nel Mod *North American GT Series* potrebbero confondervi le idee, soprattutto se si pensa che le stesse corrono anche in Europa.

Niente di più sbagliato, perché le auto del campionato NAGT sono delle auto stradali che vengono portate in circuito e quindi non sono assolutamente estreme. Dovremo lottare con un cambio manuale e con quattroruote abbastanza pesanti, che vanno guidate di forza. La realizzazione di questo Mod ha richiesto tre anni di tempo, un periodo lunghissimo anche perché il progetto è passato sotto numerose mani diverse, rischiando a un certo punto di finire in cantina.

I modelli delle vetture, in effetti, sentono il peso del tempo e non sono lo stato dell'arte delle produzioni, ma non si fanno disprezzare: diciamo che si collocano un po' sopra la media generale. Le skin, invece, visti i tre anni di sviluppo, potevano essere più varie e presenti in maggiore quantità, ma si sa, le auto vanno guidate e non solo guardate. Anche i menu di gioco sono stati discretamente personalizzati, ma nulla di eclatante in ogni caso. Passando al comparto audio invece, il livello aumenta vertiginosamente e ogni auto possiede un rombo verosimile: chiudendo gli occhi, non faremo fatica a riconoscere le trasposizioni virtuali.

Veniamo, ora, a quello che possiamo considerare il vero punto di svolta raggiunto da *North American GT Series* per *rFactor*: l'uguaglianza delle prestazioni tra le varie vetture. Ogni auto va guidata in un certo modo sfruttandone i punti di forza. Potremmo guidare le potentissime Viper e Mustang, le equilibrate Cadillac, Corvette e Pontiac e le agili Porsche GT3 e Volvo S60. Con ognuna di queste quattroruote abbiamo compiuto numerosi test a Bathurst e, nonostante le enormi differenze di comportamento e di velocità massima, lo scarto tra la vettura più veloce e quella più lenta è stato di 3 decimi, distacco che è compensabile dal setup e soprattutto dal pilota.

La fisica fantastica delle vetture è supportata anche dall'ottimo programma "RealFeel Plugin", che ormai è diventato un vero e proprio "must" per *rFactor*. Le sensazioni che riceviamo dal volante sono sempre ottime e ci permettono di condurre la vettura dove vogliamo in quasi tutte le situazioni. Diciamo "quasi", perché parliamo pur sempre di auto da 400 e passa cavalli. In definitiva, si tratta di una delle migliori produzioni per *rFactor* e, nonostante qualche lacuna nel reparto grafico, raggiunge vette di eccellenza.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=NAGT**
2. Fare doppio clic sull'autoinstallante e seguite le istruzioni

La Corvette in tutto il suo splendore.

VERDETTO

Il Mod per *rFactor* che ha avuto la gestazione più lunga: fisica e audio sono da primato, mentre il comparto grafico meritava di più.

Simulatore di gioco di carte

SAINT PETERSBURG

Intrighi alla corte dello Zar Pietro il Grande, nella Russia d'inizio Settecento.

- **Sviluppatore:** Guenter Rosembaum
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 2 MB
- **Internet:** www.westpark-gamers.de/index.html?/download/sp_pc_e.php

NEL DVD

NEL 1703, lo Zar Pietro I (detto Il Grande), per celebrare la vittoria contro gli svedesi di Carlo XII, fonda la città di San Pietroburgo, con l'intento di farne una Parigi d'Oriente e trasferirvi, così, la capitale del regno. A questa bellissima città, bagnata dalle acque del mar Baltico, e alla sua storia straordinaria è dedicato un'originale gioco di carte di produzione tedesca.

In "Saint Petersburg", i giocatori assumono il ruolo di amministratori e costruttori della città di San Pietroburgo. Nel corso di una partita, interamente disputata con l'ausilio di quattro mazzi di carte colorate (e di un tabellone segnapunti), i partecipanti cercheranno di costruire palazzi, assoldare mercanti e nobili, amministrando nel modo migliore la propria unica risorsa: i rubli (la moneta corrente nel gioco). Al termine dell'incontro ("Saint Petersburg" può essere giocato sino in quattro, anche se si tratta di uno strategico per due giocatori) vincerà la partita chi sarà riuscito a guadagnare più punti vittoria.

Basato su un sistema di gioco rigidamente matematico, che minimizza l'influenza dei fattori aleatori, quali la "pesca" delle carte nelle varie fasi, in "Saint Petersburg" e nella sua incarnazione per PC non c'è una vera interazione tra avversari (dopotutto, almeno sulla carta, i giocatori collaborano al raggiungimento del medesimo obiettivo, la costruzione della città) e l'unico "attacco" possibile, come disturbo alla tattica degli altri concorrenti, è costituito dalla possibilità di "soffiare" loro alcune carte fondamentali. Generalizzando un po', esiste un'unica efficace strategia di gioco, basata sulla continua valutazione di costi e benefici di ogni singola mossa. A ogni turno, infatti, ai giocatori è posta una scelta limitata tra le mosse possibili: considerato che tutte le mosse hanno un costo, spetta ai concorrenti trovare, di volta in volta, quella migliore. Per questo, dopo un numero non troppo elevato di partite, *Saint Petersburg* rischia di rivelarsi un gioco piuttosto monotono: capito il "trucco", i giocatori si troveranno di fronte sempre alle stesse opzioni, partita dopo partita.

Un altro neo è costituito dalla mancanza di una modalità multiplayer online o in LAN (si può giocare solo "a turni", alternandosi alla tastiera del medesimo PC), anche se l'interfaccia di gioco è facile ed intuitiva. In compenso, l'Intelligenza Artificiale degli avversari gestiti dal computer è di livello eccellente.

Da provare in ogni caso: dopotutto, è gratis!

Paolo Cupola

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **stpv150.zip** dal sito (o dal DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC) in una cartella a scelta sul vostro PC

2 Decomprimete il file

3 Dopo il processo di unzip, dovreste trovare un file: "**SETUP.exe**". Fateci un doppio clic e procedete all'installazione di *Saint Petersburg*. Purtroppo, le istruzioni sono in tedesco, ma basta sapere che "Weiter" vuol dire "Avanti", che "Zurüch" vuol dire "Indietro", "Abbrechen" "Abbandona" e che "Durchsuchen" significa "Sfoglia" (necessario per selezionare la cartella su cui istallare il gioco). Dopo aver istallato il gioco, troverete una cartella **SanktPetersburg** dentro cui è presente l'eseguibile **SPeter01.exe**, per lanciare il gioco. Desistete dalla tentazione di provarlo subito perché, così com'è, il gioco è tutto in tedesco! Bisogna prima istallare il pacchetto di conversione che traduce il gioco in italiano. Scaricate il file "**langita.zip**" dal sito (o dal DVD demo) e mettetelo dentro la cartella **SanktPetersburg**, **senza decomprimerlo**. Ripetete il processo d'installazione (fate ancora doppio clic su **SETUP.exe**). Ora, dovrebbe essere tutto a posto. Fate doppio clic su **SPeter01.exe** e buon divertimento. Il regolamento completo del gioco, presente alla voce "aiuto" del menu, purtroppo, è in tedesco. Per procurarvene una copia in italiano, visitate l'ottimo sito La Tana dei Goblin. All'indirizzo: **http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=search&query=St.%20Petersburg** troverete un PDF completo in italiano e persino un video, in formato DivX, che spiega dettagliatamente le (semplici) regole del gioco.

L'interfaccia semplice e intuitiva, e un ottimo livello di I.A. dei giocatori gestiti dal PC sono i punti di forza di questa eccellente conversione.

VERDETTO

Un gioco veloce, con regole semplici e un eccellente livello d'Intelligenza Artificiale. Forse un po' monotono, alla lunga.

Il gioco da tavolo

"Saint Petersburg" è stato scritto, nel 2004, da due autori tedeschi poco conosciuti: Bernd Brunnhofer e Michael Tummelhofer; il primo appassionato di Storia, il secondo un abile matematico. Nonostante il debutto sottotono, il gioco si attirò immediatamente l'attenzione di pubblico e critica, al punto da guadagnarsi, nello stesso anno della pubblicazione, una nomination al prestigioso Spiel des Jahres (Gioco dell'Anno) e il premio International Gamers Award nella categoria Giochi Strategici Multigiocatore. Dato il successo, gli autori realizzarono immediatamente la prima espansione, "Saint Petersburg – The Banquet", con nuove carte e regole. È di quest'anno, invece, la seconda espansione, "Saint Petersburg Expansion", che comprende anche la precedente. Gioco squisitamente matematico, "Saint Petersburg" è da provare prevalentemente in coppia. Nonostante tutti i successi, "Saint Petersburg" non è mai stato ufficialmente distribuito in Italia. Per procurarsene una copia (il costo si aggira intorno ai 19 euro), bisogna cercarlo su Internet o in qualche negozio specializzato.

Mod per Oblivion

FCOM: CONVERGENCE

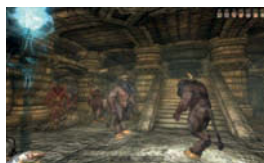
L'apice della vicenda videoludica di Oblivion.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 140 MB + 1,5 GB per i Mod
- **Internet:** http://devnull.devakm.googlepages.com/convergence

NEL raccogliere l'eredità di *Morrowind, Oblivion* ha prestato il fianco a una serie di critiche da parte dei fan più integerrimi della serie.

Qualunque sia la nostra opinione in merito, però, bisogna riconoscere che il titolo Bethesda è cresciuto in qualità e ricchezza nel corso degli ultimi anni, grazie a un'espansione ispirata e all'instancabile opera della comunità di appassionati.

L'estrema versatilità del *Construction Set*, editor ormai indissolubilmente legato al marchio *The Elder Scrolls*, ha consentito creazioni tra le più disparate, da collezioni di nuove armi fino a complesse revisioni del sistema magico. Se è vero che la maggioranza dei Mod non contempla una procedura d'installazione particolarmente difficoltosa, bisogna pur sempre tener conto di eventuali conflitti e sovrapposizioni: un rischio che cresce esponenzialmente con l'aggiunta di nuovi contenuti. Per questa ragione, il giocatore saggio si troverà costretto a limitare le proprie ambizioni, se non vuole affrontare l'inesorabile schermata d'errore.

Chiunque sia stato, da bambino, in un negozio di caramelle sa quanto siano spiacevoli rinunce del genere. Fortunatamente, *FCOM: Convergence* corre in aiuto della nostra ingordigia. Titanico progetto collettivo, *Convergence* risolve i problemi di compatibilità tra i quattro più importanti Mod per *Oblivion* e offre la possibilità di utilizzarli contemporaneamente, insieme a una pletora di lavori "minori". Parrebbe la chiave per accedere a infiniti momenti di divertimento: in realtà, sarebbe più corretto utilizzare la metafora della mappa del tesoro, per giunta cifrata. L'installazione di *FCOM* è, infatti, un'impresa complessa e tediosa, in grado di portar via anche più di un paio d'ore. Per giunta, il Mod è disponibile solo in lingua inglese: se la versione di *Oblivion* in vostro possesso è italiana, dovrete rassegnarvi alla ri-

INSTALLAZIONE

1 Per agevolare i nostri lettori, abbiamo ritenuto opportuno preparare una dettagliata guida all'installazione, presente sul DVD demo allegato all'omonima versione di GMC. La troverete nella sezione **Mod**. Chi avesse preferito acquistare la versione Budget, potrà comunque scaricare la guida, all'indirizzo **http://gamesradar.futuregamer.it/repository/GMC148_convergence.pdf**

traduzione di parte dei vecchi contenuti nell'idioma d'Albione.
Val la pena di sottoporsi a un tale lavoro di Sisifo? Dopo oltre cinquanta ore trascorse in compagnia di *Convergence*, siamo convinti di sì. Certo, il volto di *Oblivion* non cambierà al punto da soddisfare i puristi, ma la libertà d'azione in un mondo ricco di contenuti, nonché finalmente coerente, è garantita ai massimi livelli. Di seguito, ci occuperemo dei vari Mod che compongono il grande mosaico di *Convergence*, offrendone una breve panoramica.

Oscuro's Oblivion Overhaul

Il più popolare in assoluto tra i Mod di *Oblivion*, la "grande opera" di Oscuro si prefigge come primo obiettivo quello di rettificare le incongruenze generate dal controverso sistema di livellamento dei nemici. Grazie alle modifiche apportate, la provincia di Cyrodiil si arricchisce di pericoli, ricompense e nemici inizialmente imbattibili: ne risulta ripristinato il senso di crescita del personaggio rispetto al mondo, tanto importante nel gioco di ruolo. Accanto a un intervento così radicale, si pone una quantità di gradevoli chicche, tra cui figurano nuove missioni, avversari, nonché ritocchi di ogni sorta alla giocabilità e all'Intelligenza Artificiale.

Martigen's Monster Mod

Se le terre di Tamriel non vi soddisfano quanto a varietà, il *Monster Mod* fa al caso vostro: oltre 150 tra mostri e personaggi non giocanti, modifiche al comportamento delle creature e una vasta revisione dei tesori reperibili sui corpi degli avversari. Si tratta, in buona parte, di cambiamenti apportati alle creature già esistenti – ne beneficiano soprattutto i Non Morti – ma non mancano parecchi volti nuovi: ci riferiamo, tra gli altri, al Balrog di tolkieniana memoria, così come ai colossali insettoidi Umber Hulk, che i giocatori di "Dungeons & Dragons" ricorderanno con fraterno affetto.

Francesco's Leveled Creatures-Item

Simile al Mod di Oscuro quanto a obiettivi, il lavoro di Francesco offre un gran quantità di interessanti aggiustamenti, che vanno a rendere il sistema di combattimento più eccitante

Tra i Mod più interessanti per *Oblivion*, figura quello che consente di unirsi alla terribile Mitica Alba.

(grazie al *Lyrondor's combat Behavior Mod*) e ad arricchire l'economia sul fronte di prezzi e compravendite. Incluso nel "pacchetto", anche l'ottimo *Medieval Oblivion Equipment Balance System*, consigliato a chi desidera armi dagli attributi più realistici, in linea con le caratteristiche dei materiali.

WarCry

Direttamente dalla Germania, un altro Mod che si occupa della crescita dei nemici, contribuendo a rendere l'esperienza di gioco più difficile, ma anche più varia e coerente. Decisamente interessanti i nuovi oggetti: sei categorie di armi aggiuntive, otto armature complete, trofei magici reperibili sulle diverse tipologie di avversari e una gran quantità di equipaggiamento generico.

E non finisce qui...

Tra gli ulteriori Mod consigliati dal team di *Convergence* e quelli reperibili su siti come **www.tesnexus.com**, le possibilità sono infinite, tanto che, per esplorarle, sarebbe necessario un numero apposito. Il nostro consiglio è di sperimentare, senza però eccedere: abbiate cura di conservare un salvataggio "di sicurezza" e, prima di aggiungere nuovi contenuti, accertatevi che quelli vecchi funzionino a dovere. Eviterete, così, parecchi grattacapi nel corso dell'inesausta ricerca, comune a noi tutti, del gioco perfetto.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Uno dei progetti più ambiziosi in ambito Mod. Con la guida all'installazione a portata di clic, non avete più scuse per lasciarvelo sfuggire.

Mod per Half-Life 2

ENTERPRISE: TEMPORAL COLD WAR

Che ne dite di qualche bel viaggio temporale?

- **Sviluppatore:** Lightspeed Design Studios
- **Genere:** Azione e avventura
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 65%
- **Internet:** www.enterprise-tcw.com

BASTA una breve occhiata a questo Mod globale per *Half-Life 2*, per capire che i ragazzi di Lightspeed Design Studios sono degli appassionati di "Star Trek".

In particolare, di "Enterprise", a giudicare dall'ambientazione scelta. "È vero che il Mod è ispirato e ambientato nell'universo di "Star Trek", ma non è dedicato esclusivamente agli appassionati della serie televisiva", ci tengono però a rassicurare. La modalità single player prevede una storia intrigante che si rifà a un argomento sempre più importante in "Enterprise": la guerra fredda temporale. In pratica, nei panni di uno dei membri dell'equipaggio dell'NX-01, ci si troverà coinvolti nello scontro indiretto tra diverse fazioni di viaggiatori temporali. Tali fazioni cercano di alterare il continuum temporale a proprio favore, tramite degli "agenti temporali" che interagiranno con l'Enterprise, talvolta a nostro favore e talvolta contro di noi, proprio nel bel mezzo delle missioni che fanno parte dell'ambientazione. Un tema interessante, specialmente considerando il fatto che è previsto il viaggio nel tempo. I programmatori stanno cercando di strutturare lo stile di gioco in modo che le azioni compiute durante i viaggi nel tempo abbiano conseguenze visibili al ritorno, e in quelli successivi.

La giocabilità si dovrebbe assestare a metà strada tra quella di un classico sparatutto in prima persona e quella di un'avventura: sarà possibile esplorare in maniera approfondita l'Enterprise (dove si passerà gran parte del tempo prima delle missioni), così come le varie ambientazioni di gioco, che variano da pianeti ad astronavi aliene, a installazioni militari o scientifiche. "Stiamo cercando d'implementare elementi tipici dei GdR – ci spiegano – così sarà consentito esplorare liberamente gli ambienti, fino a quando un determinato evento non richiamerà il protagonista all'azione e al gioco principale, con gli avvenimenti scriptati". Un grande lavoro è stato fatto sulle mappe, a partire da quelle dell'Enterprise: la NX-01 è composta, infatti, da più di una mappa, con tanto di aree segrete in cui trovare bonus da utilizzare nelle missioni.
Le mappe delle ambientazioni di gioco avranno più accessi e uscite, e spesso sarà necessario portare a termine più di un compito in ognuna. Spesso, questi sbloccheranno altre zone dell'area di gioco, dando così a ogni mappa una certa rigiocabilità.

L'equipaggiamento con cui affrontare le missioni sarà quello della flotta stellare, quindi, a parte qualche creazione aliena, non aspettiamoci armi devastanti, perché gli autori hanno deciso di mantenere il Mod aderente alla "realtà" della serie televisiva. A proposito di quest'ultima, gli sviluppatori hanno anche cercato di ricreare tutti i personaggi principali (ma non sarà possibile impersonarli). Per gli appassionati del multiplayer, è prevista una modalità a squadre, anche se al momento non ci è dato saperne di più.

Un aspetto interessante del Mod è che gli sviluppatori prevedono di pubblicarlo a puntate: un po' per rimanere aderenti al concetto di "serie", e un po' anche per evitare di impegnarsi troppo nel caso di un riscontro negativo.

GIOCHI COMPUTER

Il ponte dell'Enterprise: nei modelli è stata profusa una gran cura per i dettagli.

L'ufficio di Archer, dove si svolgono le conversazioni private tra lui e gli ufficiali della nave.

Il cast al gran completo: purtroppo non sarà possibile impersonare nessuno dei personaggi principali.

Questo incrociatore rappresenta la colonna portante della flotta astrale andoriana.

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

TEAM FORTRESS 2

Team Fortress 2 torna nello spazio Extended Play con grandi e infuocate novità!

PER UN PUGNO DI ACHIEVEMENT

Come nel caso del Medico, anche le armi di Pyro e Grosso sono state pensate per espandere le potenzialità della classe, piuttosto che per potenziarla semplicemente. Al Pyro è stata concessa la facoltà di attaccare a lungo raggio grazie alla Flare Gun, in grado d'incendiare a distanza il bersaglio (è il terrore dei cecchini), e di finire più velocemente i malcapitati preda del suo fuoco grazie all'Axtinguisher, arma corpo a corpo dal critico garantito contro avversari in fiamme. Infine, l'introduzione del Backburner lo ha reso ancora più letale alle brevi distanze, garantendogli un critico alle spalle degli avversari, seppur al prezzo del difensivo getto d'aria compressa disponibile per il lanciafiamme base. Per il Grosso, invece, sono stati pensati: il Sandwich, un oggetto in grado di ridargli vita al prezzo di 4 secondi di totale inattività; la Natasha, una mitragliatrice che, in virtù di un danno ridotto, è capace di rallentare gli avversari, e infine i Killing Gloves of Boxing (meglio noti come K.G.B.), che garantiranno al giocatore 5 secondi di critici assicurati per ogni uccisione realizzata con essi.

Il Backburner è un'arma incredibilmente letale nelle mani di un Pyro capace. Talmente letale, che patch successive alla sua uscita ne hanno ridotto la potenza.

Nell'arena Lumberyard, il solo kit medico disponibile è sospeso su quel tronco. Un luogo non certo comodo da raggiungere!

- **Casa:** Valve/EA
- **Sviluppatore:** Valve
- **Distributore:** Steam
- **Provato su:** Nov 07, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Windows 2000/XP/Vista, Banda Larga
- **Internet:** www.steampowered.com

"La novità più succosa consiste nell'aggiunta della modalità Arena"

NON troppo tempo fa (GMC di luglio 2008), siamo tornati a parlare dell'ottimo *Team Fortress 2* di Valve, in seguito all'aggiornamento gratuito che aveva visto l'introduzione di una nuova modalità di gioco e di armi addizionali per una delle sette classi disponibili. Da allora, Valve ha continuato a fornire a *TF 2* pieno supporto, non solo proseguendo lungo la strada dell'espansione delle classi, ma anche arricchendo ulteriormente i contenuti a disposizione dei giocatori. Dopo le modifiche introdotte per il Medico, infatti, è stato il turno del Pyro e, più recentemente, del Grosso (o Heavy): due update che hanno introdotto sia nuove mappe per le modalità esistenti, sia un'ulteriore modalità di gioco inedita.

Facendo prima un piccolo passo indietro e trattando delle modifiche relative alle classi, anche per Pyro e Grosso (com'era accaduto nel caso del Medico) sono state inserite tre nuove armi, una per ogni tipologia a disposizione del giocatore: Flare Gun, Backburner e Axtinguisher per i maniaci del calore, Sandwich, Natasha e K.G.B. per gli amanti delle "taglie forti". È rimasta invariata la modalità per conseguirle: un sistema di "Risultati" (o Achievement) specifici per classe ne determina la disponibilità dopo aver raggiunto precisi traguardi. A questo proposito, Valve non si è dimostrata sorda alle critiche ricevute dopo il primo update. Ha ridotto il numero di risultati necessari per lo sblocco (divenuti, rispettivamente, 10, 16 e 22) e ha diminuito la difficoltà nel conseguirli.

Per quanto riguarda le novità in termini di contenuti, invece, sono state inserite ben tre mappe sviluppate da utenti (CP_Fastlane, CTF_Turbine e CP_Steel), più una quarta dedicata alla modalità di gioco Carico, Badwater. La più succosa, tuttavia, consiste nell'aggiunta di una modalità di gioco chiamata "Arena", che strizza l'occhio alla vecchia struttura a round tipica di *CounterStrike*.

In Arena, i due team dovranno affrontarsi in una sfida in cui a vincere il round sarà la squadra con almeno un membro rimasto vivo, mentre avversari e compagni morti dovranno attendere la fine dello scontro per tornare in partita. La tipologia di gioco, unita a una generale scarsità di kit medici presenti nelle mappe dedicate, rende il gioco di squadra ancora più importante e consente a classi normalmente meno incisive, come le spie, di rivestire un ruolo determinante nella vittoria.

La modalità Arena è stata inizialmente introdotta con un totale di cinque mappe a disposizione: tre già presenti e riadattate per l'occasione (Well, Granary e Badlands), più due inedite (Lumberyard e Ravine) non solo nel design, ma anche nell'ambientazione.

Per evitare giocate troppo difensive, un round di Arena può essere vinto anche tramite la cattura di un punto di controllo.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Continua il supporto a *TF 2* da parte di Valve; supporto per cui gli sviluppatori non hanno mancato di ascoltare la voce dei giocatori dopo l'aggiornamento dedicato al Medico.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA ONLINE

Approfondito per voi

IRACING

Avete difficoltà nel domare la scorbutica Skip Barber o la pesante Solstice? Niente paura: il campione virtuale Matthias Egger vi svela i suoi trucchi.

- **Casa:** iRacing.com Motorsports Simulations
- **Sviluppatore:** iRacing.com Motorsports Simulations
- **Distributore:** Internet
- **Provato su:** Set 08, 8½
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, volante e pedaliera, Internet
- **Internet:** www.iracing.com

LA simulazione di guida online *iRacing* ha portato il genere, e i suoi appassionati, a raggiungere nuove vette di realismo e immersione nel mondo delle quattro ruote virtuali.

I campionati riprodotti appartengono alle tipiche categorie dei piloti sportivi americani (i cosiddetti Gentlemen Driver) e propongono vetture praticamente sconosciute in Europa. Il nostro campione di guida virtuale Matthias Egger, questo mese, analizza due delle auto più interessanti di *iRacing* e ci insegna come spingere al limite bolidi tanto differenti tra loro. A tale scopo, troverete all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC (cartella **Video**), due filmati ripresi direttamente dal cruscotto di Matthias sui tracciati di Summit Point e Infineon, e commentati in tempo reale.

Le quattroruote in questione sono la Pontiac Solstice, disponibile da subito in *iRacing* ed eccellente come vettura per imparare, e la Skip Barber RT2000, riservata ai possessori di Patente D o a chi ha raggiunto un Safety Rating superiore a 4.00 su piste stradali. Green, green, green!

Pontiac Solstice

CARATTERISTICHE TECNICHE
Produttore: Pontiac
Telaio: Standard Solstice con Roll Cage
Pneumatici: 245/45 da 18"
Motore: 2.0L Ecotec
Trasmissione: 5-Speed Aisin AR5 Manual
Velocità massima: 193 Km/h
Potenza: 177 HP
Peso: 1.337 Kg

La Solstice è una vettura non molto potente: ha solamente 177 cv che devono spingere circa 1.340 Kg di peso. Già da questi dati, si capisce che è la classica auto che va guidata con traiettorie "rotonde", con frenate non esagerate, in quanto il motore non è in grado di supplire a eventuali errori di guida e tutte le sbavature ci faranno arrivare alla frenata con svariati Km/h di meno.

Con il suo assetto predefinito, troviamo una vettura che va guidata abbastanza di forza, dal momento che l'inserimento in curva è reso leggermente difficoltoso dalla taratura del caster e del camber delle ruote. Una volta inserita in traiettoria però, grazie alla sua ripartizione del peso 50/50 tra anteriore e posteriore, si dimostra abbastanza neutra e con una leggera inclinazione al sottosterzo. Non gradisce assolutamente i cambi repentini di direzione e, in questi casi, diventa ostica innescando dei sovrasterzi che ci faranno tenere il fiato sospeso e, soprattutto nei primi giri, ci faranno finire in testacoda abbastanza spesso.

Le sospensioni e il telaio sono morbidi e anche un po' fragili, quindi in una gara dovrete stare attenti ai cordoli alti, perché prendendoli ripetutamente sarà facile danneggiare le sospensioni – con conseguente sterzo che "tirerà" dalla parte dell'ammortizzatore rotto. La frenata è dignitosa e limitata solo dalle sospensioni molto morbide, che fanno affondare il muso e impediscono l'inserimento in curva della vettura. Per guidare velocemente la Solstice bisogna evitare le frenate improvvise, far scorrere la vettura a centro curva e non farla andare in derapata per non perdere velocità sul rettilineo. Complice anche la scarsa potenza del motore, i sorpassi sono abbastanza difficili, a meno di staccare al limite.

Skip Barber

CARATTERISTICHE TECNICHE
Produttore: Skip Barber
Telaio: Mild-Steel Space Frame
Pneumatici: BF Goodrich g-Force
Motore: 20 SOHC 4-Cylinder
Trasmissione: Hewland LJS 5-Speed Sequential
Velocità massima: 217 Km/h
Potenza: 135 HP
Peso: 567 Kg

La Skip Barber è una piccola monoposto spinta da un motore da 150 cv, che devono muovere circa 570 Kg del corpo vettura. L'auto è più leggera e notevolmente più veloce della Solstice, ma anche molto ostica da guidare. Si presenta con una direzionalità invidiabile: il minimo input del volante corrisponde a una direzione ben precisa che assumerà la Skip Barber. Se, da un lato, questo è un grande vantaggio, perché permette d'impostare traiettorie perfette, dall'altro ci si troverà a guidare una vettura nervosa, che tende al sovrasterzo. Per questo motivo, consigliamo di tenere il gas leggermente aperto anche nelle frenate, in modo da stabilizzare la monoposto, che altrimenti tende a far scappare il posteriore. Il peso contenuto rende le frenate mozzafiato e le curve in appoggio si fanno fidandosi ciecamente delle sospensioni e del telaio. Le velocità medie sono superiori alla Solstice, soprattutto in presenza di circuiti con variazioni altimetriche importanti. I parametri del setup su cui potremo agire sono pochi e limitati ad altezza anteriore e posteriore della vettura, barra antirollio posteriore e pressione delle gomme.

Con questi tre parametri dovremo cercare di mitigare la naturale inclinazione al sovrasterzo della Skip Barber, ma cercando di ottenere un'auto che curvi e si inserisca bene, in quanto il tempo si fa proprio in queste situazioni. Bisognerà, quindi, scendere a compromessi, con una vettura che andrà bene in determinate zone del circuito e meno in altre.

GIOCHI COMPUTER

La Skip Barber è una monoposto eccellente per imparare a guidare vetture a ruote scoperte. Non è troppo potente, ma non vi farà mancare brividi a ogni curva.

NEL DVD

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete due filmati di gioco ripresi dal cruscotto del nostro campione di guida virtuale Matthias Egger. Metro dopo metro, curva dopo curva, potrete seguire i commenti del nostro esperto e arrivare a ottenere prestazioni eccellenti a bordo della Pontiac Solstice e della Skip Barber, sui tracciati di Summit Point e Infineon. Per visionare i video, vi servirà semplicemente il Media Player integrato in Windows. Li troverete nella sezione **Video** del DVD.

Per domare la Solstice è fondamentale imparare a sfruttare la sua inerzia senza mai perdere la coppia.

Mondi virtuali

I DIRITTI DI NOI VIDEOGIOCATORI

Brad Wardell e Chris Taylor propongono un documento rivoluzionario.

CHRIS E BRAD

Autore del leggendario RTS *Total Annihilation* nonché, più di recente, di *Supreme Commander*, Chris Taylor è considerato una delle menti più creative e raffinate del panorama videoludico. Sebbene la sua produzione sia estremamente rarefatta, con i suoi lavori (oggi realizzati attraverso la società Gas Powered Games) ha profondamente influenzato tutto il genere degli RTS. Brad Wardell, fondatore della società di software Stardock, è invece noto nel settore della strategia spaziale a turni per la serie *Galactic Civilizations* (il cui secondo episodio è considerato il probabile pinnacolo del genere), nonché per un talento pressoché unico nell'industria nello studio, creazione e sviluppo dell'Intelligenza Artificiale per videogiochi. Taylor e Wardell stanno ora collaborando al nuovo progetto del secondo: *Demigod*.

Il sistema di protezione scelto da 2K Games per *Bioshock* è stato considerato da molti eccessivamente "draconico". Più tardi, alcune restrizioni sono state rivedute.

Con *Supreme Commander*, Chris Taylor ha mostrato una volta di più di essere uno dei creativi più raffinati del settore videoludico.

APPARSA sul sito specializzato nell'analisi dell'industria del videogioco "Gamasutra" (www.gamasutra.com), la Carta dei Diritti dei Giocatori ha suscitato (e sta suscitando mentre andiamo in stampa) un vivo dibattito in tutto l'ambiente.

Per quanto rappresenti una proposta, i suoi autori non intendono legarla all'aggettivo "provocatoria" (solitamente impiegato per indicare esternazioni volutamente esagerate, ai fini di causare dibattito su un argomento controverso). A scriverla sono stati Brad Wardell di Stardock (*Galactic Civilizations 1* & *2*) e Chris Taylor di Gas Powered Games (*Supreme Commander*) – reputati due delle menti più fini dell'industria; e a dimostrazione di come sia Taylor sia Wardell intendono che i dieci punti di cui è composta siano presi alla lettera, c'è l'ulteriore proposta di creare un "bollino" che riconosca ufficialmente quali giochi rispettano tale Carta dei Diritti.

La proposta di Taylor e Wardell ha già causato reazioni nel settore. Randy Stude, della PC Gaming Alliance, ha commentato (in una lettera inviata al sito "Gamasutra"): "Noi supportiamo qualsiasi iniziativa che possa promuovere e migliorare la qualità del gioco su PC, e in questa Carta dei Diritti ci sono proposte estremamente interessanti – in modo particolare le osservazioni sui requisiti minimi di sistema. [...] Desideriamo invitare Brad e Stardock a unirsi alla PCGA e ad aiutarci a trovare soluzioni utili a far crescere positivamente l'industria, e, come risultato, a rendere un servizio ai consumatori".

Mentre molti punti trovano d'accordo anche noi, riteniamo quelli che toccano il delicato argomento dei sistemi di protezione dalla pirateria necessari di una maggiore riflessione. Oggi, le grandi società sembrano sempre più intenzionate a seguire il percorso opposto, e un buon esempio è rappresentato dai rigorosi e scomodi sistemi di protezione utilizzati da 2K Games con *Bioshock* o da EA con *Spore* e *Mass Effect*.

Al momento, non è possibile dire ufficialmente se e quanto tali sistemi abbiano avuto successo, ma è comunque degno di nota il fatto che, dopo pochi giorni, fossero disponibili in Rete crack illegali che permettevano di aggirare tali protezioni. D'altro canto, entrambe le società hanno più tardi reso meno severe tali precauzioni, probabilmente in parte anche a causa delle proteste venute dai numerosi utenti legittimi, cui avevano causato ingiuste difficoltà.

A GMC, naturalmente, non mancheremo di seguire questa vicenda nei mesi che verranno, mentre nel frattempo, come sempre, attendiamo le vostre opinioni – sia via mail che sul nostro forum di **www.gamesradar.it**

La Carta dei Diritti

1. I giocatori hanno il diritto di restituire i giochi che non funzionano sul loro computer e di ottenere un pieno rimborso.
2. I giocatori hanno il diritto di pretendere che i giochi, quando vengono pubblicati, siano completi in ogni loro parte.
3. I giocatori hanno il diritto di attendersi che vengano pubblicati aggiornamenti significativi al gioco dopo la sua pubblicazione.
4. I giocatori hanno il diritto di richiedere che programmi di aggiornamento automatico e utility di download *non* debbano obbligatoriamente essere fatti partire ogni volta che si desidera giocare a un gioco.
5. I giocatori hanno il diritto di attendersi che i requisiti minimi di un gioco indichino che detto gioco girerà adeguatamente sul computer indicato.
6. I giocatori hanno il diritto di attendersi che i giochi non installino driver nascosti o altri programmi potenzialmente dannosi senza il loro consenso.
7. I giocatori hanno il diritto di scaricare nuovamente l'ultima versione di un gioco di loro proprietà ogni volta che lo desiderino.
8. I giocatori hanno il diritto di non essere trattati come potenziali criminali da sviluppatori e distributori.
9. I giocatori hanno il diritto di richiedere che non sia necessario connettersi a Internet per giocare in modalità single player.
10. I giocatori hanno il diritto di richiedere che non sia necessario tenere un CD o un DVD nel drive per poter giocare a un gioco.

Mondi virtuali

QUANDO L'ABADONWARE È LEGALE

"Good Old Games", ovvero i buoni giochi del passato, tornano su un sito legale e completo.

I giochi sono pienamente compatibili con Windows Vista. Abbiamo giocato a *Freespace 2* con il joypad 360 (anche se non riconosceva i grilletti).

I prezzi dei giochi vanno da 5 a 9 dollari, il che si traduce in *Fallout* a meno di 4 euro!

COSA succede ai giochi degli Anni '80 e '90, i cui distributori sono falliti o sono stati acquisiti? Come sanno molti appassionati, tra le onde della Rete si annidano dei rifugi sicuri, in cui vengono raccolti i titoli del passato che, altrimenti, sparirebbero nelle pieghe del tempo.

Tuttavia, molti di questi siti sono al limite del legale, dato che nascono dalla volontà di salvare i capolavori del passato e, quindi, non consultano sempre i potenziali detentori dei diritti dei giochi stessi. Una novità pare arrivare dalla Polonia: sotto l'egida di CD Projekt, la casa di distribuzione di *The Witcher*, arriva **www.gog.com**, ovvero Good Old Games.

Al momento in cui scriviamo, GOG.com è in beta, e dovrebbe diventare operativo quando leggerete questa pagina. I titoli presenti sono una quindicina ed essenzialmente provengono dal catalogo Interplay e Codemasters: questo vuol dire *Fallout 1, 2* e *Tactics* (quale occasione migliore di rigiocarli se non proprio ora?), *Freespace*, *MDK*, *Earthworm Jim*, quasi tutti i *Descent* e *TOCA*. Secondo i responsabili del sito, la lista dei giochi crescerà presto a dismisura, arrivando a quota 70-80 titoli nel giro di qualche mese.

Quanto costa scaricarne uno? Normalmente, tra i 5 e i 9 dollari; la valuta presente è solo quella americana e ciò significa che riuscirete a scaricarvi *Fallout* a meno di 4 euro. Una volta acquistato il gioco, inoltre, potrete scaricare il manuale, i wallpaper e persino (spesso) la colonna sonora in MP3. I giochi sono solo in inglese, almeno per il momento. Tuttavia, stiamo parlando di titoli usciti prima del 2000, per cui non esiste una traduzione ufficiale (nel caso dei *Fallout*, però, esiste quella splendida amatoriale di RagFox e il Progetto TIFONE).

Accedendo alla beta, che è aperta a tutti, abbiamo potuto provare qualche gioco. Il file di installazione è stato modificato da GOG.com e bastano pochi clic per arrivare a gustarsi *Fallout* o *Freespace 2*: i titoli provati girano perfettamente sotto XP e Vista, come garantisce il sito.

Spulciando il forum annesso al sito, sembra anche che i Mod funzionino perfettamente, a riprova del fatto che i giochi sono quelli originali semplicemente "ricompressi" per lo scaricamento via Rete. Nel corso delle nostre prove, non abbiamo riscontrato scatti o velocità pazzesche (come invece capita quando si gioca con le versioni originali, magari pensate per un 486 a 50 MHz). Secondo il sito, tutte le protezioni dei giochi verranno rimosse, quando presenti.

GOG.com è un'iniziativa stuzzicante per tutti gli appassionati già attivi negli Anni '80 e '90. Poter rigiocare a vecchie glorie del passato per pochi euro è davvero un'opportunità esaltante. Speriamo solo che i prezzi rimangano bassi e che il catalogo si espanda il prima possibile.

GIOCHI COMPUTER

GIOCARE CON I GIOCHI VECCHI VECCHI

Su GOG.com abbiamo visto giochi pensati per Windows, magari 95 o 98. Tuttavia, per giocare i titoli ancora più vecchi, che magari riposano nello scaffale più alto del ripostiglio in attesa di essere rispolverati, è necessario qualche accorgimento. Se si tratta di giochi DOS, vi consigliamo di provare DosBox, un eccezionale programma che emula il vetusto sistema operativo "testuale". Lo abbiamo provato con decine di giochi, funziona alla grande anche sotto Vista ed è gratuito. Per scaricarlo e avere maggiori informazioni, andate su **www.dosbox.com**

Freeware, quando i giochi diventano gratis

Nel corso degli anni, moltissimi giochi sono stati "resi gratis" dalle software house. Un esempio lo avete sul DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, su cui è presente *Colonization* di Sid Meier, classe 1994. Tuttavia, esistono decine di altri giochi che vi consigliamo di scaricare e quantomeno provare, come uno dei migliori GdR di tutti i tempi, *Ultima IV* (http://xu4.sourceforge.net/download.php), i primi due *GTA* (www.rockstargames.com/classics/), o un fantastico gioco di strategia come *Steel Panthers* (www.steelpanthersonline.com/main.asp). Avventure come *Beneath a Steel Sky* (www.revolution.co.uk/_display.php?id=16) o sparatutto come *Hidden & Dangerous* (http://files.filefront.com/Hidden+Dangerous+Deluxe+Full+Game/;5964800;/fileinfo.html).

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Simulazione di calcio

FIFA 09

Pronti a provare il calcio secondo EA Sports?

IL demo di *FIFA 09* vi darà modo di scegliere fra sei squadre: Marsiglia, Schalke, Real Madrid, Chelsea, Milan e Toronto FC.

Potrete provare una partita amichevole da quattro minuti, le modalità Calcio d'inizio Squadra e Calcio d'inizio Professionista e dare un'occhiata all'opzione Live Adidas. Le rose delle squadre sono aggiornate al 26 agosto 2008.

Per installare il gioco, accettate i due contratti di licenza proposti, cliccate su avanti e, se necessario, modificate la cartella di installazione. Cliccando sul pulsante "Uso del disco rigido" avrete modo di verificare lo spazio disponibile sul vostro (o sui vostri) hard disk: il demo di *FIFA 09* richiede quasi 1,5 GB di spazio libero su disco fisso.

Al termine della procedura di installazione, potrete decidere di installare o meno il programma EA Download Manager: per provare il demo di *FIFA 09*, questo software non è affatto necessario, poiché serve esclusivamente per l'acquisto e il download di giochi, manuali e aggiornamenti dal catalogo Electronic Arts tramite Internet. Troverete la recensione del gioco completo *FIFA 09* su questo stesso numero di GMC!

COMANDI PRINCIPALI
W – Passaggio
E – Palla filtrante
R – Cross/ Passaggio lungo
SPAZIO – Tiro
Q – Corsa
MAIUSC SIN – Scatto

Casa: EA
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Il calcio d'angolo è sempre uno dei momenti più emozionanti della partita.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **FIFA 09 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gli altri demo

PIPE MANIA

Genere: Puzzle
Casa: Empire Interactvie
Requisiti: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

I videogiocatori di vecchia data non avranno certo dimenticato l'ottimo *Pipe Mania*, un divertente puzzle game sviluppato nel 1989 da The Assembly Line per Amiga. Come tutti i rompicapo che si rispettino, il concetto di gioco è estremamente semplice, ma geniale: occorre collegare l'inizio e la fine di un percorso utilizzando dei pezzi di tubo, prima che il liquido che scorre inarrestabile lungo il tracciato fuoriesca. Empire Interactive ha deciso di proporre un remake di questo intramontabile gioco, realizzando oltre settanta livelli e cinque modalità diverse (world, arcade, bonus, multiplayer e classic). Il demo vi permetterà di provare un assaggio della nuova veste di *Pipe Mania*: imperdibile!

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Genere: FPS tattico
Casa: THQ
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa per lo sparatutto tattico in prima persona di Kaos Studios, che porterà i giocatori nel bel mezzo di un conflitto fra due blocchi di superpotenze: la Coalizione Occidentale (Stati Uniti ed Europa) e l'Alleanza della Stella Rossa, formata da Cina e Russia. Il demo permette di affrontare due mappe di medie dimensioni in modalità multiplayer: GNAW e Oilfield.

EURO TRUCK SIMULATOR

Genere: Simulatore di camion
Casa: SCS Software
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Un demo che farà la gioia degli appassionati di camion e TIR. *Euro Track Simulator* vi metterà alla guida di una numerosa schiera di giganti dell'asfalto, chiedendovi di trasportare merci da una parte all'altra dell'Europa rispettando sia il codice stradale che la rigida tabella di marcia. Questa versione dimostrativa di *Euro Truck Simulator* è disponibile anche in lingua italiana e, previo acquisto della licenza tramite Internet con carta di credito, vi permetterà di sbloccare il gioco completo e di andare così a zonzo per tutto il vecchio continente, attraverso strade e città famose riproposte in versione virtuale.

DEATH TRACK: RESURRECTION

Genere: Gioco di guida
Casa: 1C Company
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Versione aggiornata del demo di *Death Track: Resurrection,* gioco di corse futuristiche che vi permetterà di essere al volante di folli vetture attrezzate per affrontare una lotta senza esclusione di colpi. Dimenticate ogni tipo di fair play e state pronti a sbarazzarvi dei vostri avversari senza alcuna pietà, sparandogli addosso tonnellate di piombo. Il demo mette a disposizione due tracciati (Parigi e Bankok) e tre spettacolari vetture.

BIRTH OF AMERICA II: WARS IN AMERICA 1750-1815

Genere: Strategico
Casa: AGEOD
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Se la storia americana è sempre stata la vostra passione, non dovete lasciarvi scappare l'opportunità di provare il demo di *Birth of America II,* un gioco che vi permetterà di rivivere gli appassionanti scontri che hanno caratterizzato le vicende del Nuovo Continente a cavallo fra Diciottesimo e Diciannovesimo secolo. La versione di prova di *Birth of America II* prevede la presenza di un tutorial e uno scenario del gioco completo ambientato nel 1775.

TANK UNIVERSAL

Genere: Azione
Casa: Meridian4
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Grafica e scenari in pieno stile "Tron" fanno da sfondo a nuovo gioco d'azione di Dialogue Design basato sulla realtà virtuale. *Tank Universal* alterna sessioni a bordo di particolari carri armati, che si sfidano in pericolose battaglie, e missioni da svolgere a piedi, esplorando indifesi il mondo circostante, sempre sospeso fra virtuale e reale. La versione dimostrativa di *Tank Universal* presente all'interno del DVD contiene tre livelli del gioco completo.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Accanto ai puzzle game più classici, come *Bubble Shooter* e *4 Elements*, troverete anche due giochi che vi metteranno a caccia di specifici oggetti nascosti in uno scenario stracolmo di elementi di ogni sorta. Da segnalare anche il particolare *Music Catch*, che permette di utilizzare come colonna sonora i file audio MP3 presenti sul vostro computer.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

La sezione dedicata a Mod e add-on propone ben due giochi completi: *Colonization* di Sid Meier e *Saint Petersburg*, la versione in java di un gioco di carte tedesco. Il materiale aggiuntivo per il gioco completo allegato a questo numero di GMC è costituito da una patch e le indispensabili cartine geografiche in formato PDF per *Test Drive Unlimited*.

Questo mese, la sezione dedicata ai video propone il primo filmato del nuovo gioco di Piranha Bytes, team di sviluppatori noto per la serie *Gothic*. Inoltre, è presente anche un video istruttivo realizzato dal nostro Matthias Egger con il gioco di guida *iRacing* sui circuiti di Summit Point e Infineon.

Mod e Add On

Gioco completo

SID MEIER'S COLONIZATION

Uno dei primi capolavori di Sid Meier in versione completa.

UN piccolo gioiello della storia videoludica riproposto per la gioia di tutti i fan di Sid Meier, in versione completa e in lingua inglese. Il gioco vi farà vestire i panni di un vicerè del Nuovo Mondo, inviato dal Re con il compito di supervisionare lo sviluppo delle colonie.

L'impresa ha inizio poco dopo la scoperta dell'America (1500) e prosegue fino alla rivoluzione americana, all'inizio del Diciannovesimo secolo. Per avviare il gioco, cliccate **Programmi/Sid Meier's Colonization** dal menu START e scegliete una delle tre tipologie di visualizzazione proposte: finestra, finestra 3X e schermo intero. All'interno della cartella di installazione **C:\Program Files\2K Games\Colonization** troverete il manuale in inglese in formato PDF, accessibile anche dal collegamento a Sid Meier's Civilization nel menu START. Scegliendo l'opzione "Start game in the New World" il computer genererà una mappa casuale, selezionando "Start game in America" lo scenario generato sarà fedele alla geografia del continente reale. A questo punto, resterà solo da scegliere uno dei cinque livelli di difficoltà previsti e dare il via alla colonizzazione!

SID MEIER'S COLONIZATION

TEST DRIVE UNLIMITED

SID MEIER'S COLONIZATION

SAINT PETERSBURG

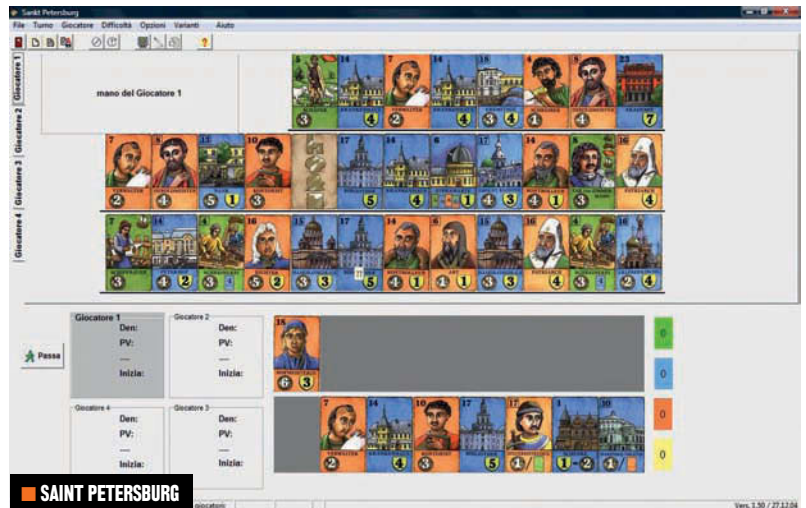
Versione virtuale in java dell'omonimo gioco di carte di produzione tedesca, in cui i partecipanti – da due a quattro – svolgono il compito di amministratori della città di San Pietroburgo. Si tratta di uno strategico in cui giocano un ruolo fondamentale la componente matematica (non a caso uno dei due autori è, appunto, un abile matematico) e la gestione delle risorse. Per maggiori dettagli a proposito dell'installazione del gioco (le cui istruzioni sono in tedesco) raccomandiamo di dare un'occhiata alla rubrica Next Level Area Download, dove troverete un'esauriente spiegazione passo per passo.

GUIDA PER *FCOM: CONVERGENCE*

Guida in formato PDF per il Mod di *Oblivion FCOM: Convergence*, che permette di installare contemporaneamente i seguenti, ottimi Mod: *Oscuro's Oblivion Overhaul*, *Francesco's Leveled Creatures-Items*, *Oblivion Warcry* e *Martigen's Monster Mod*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER *TEST DRIVE UNLIMITED*

All'interno della cartella troverete una patch di aggiornamento e due utili cartine in formato PDF. Per ulteriori informazioni a proposito del gioco allegato, vi consigliamo di consultare l'apposita Guida al gioco completo.

SAINT PETERSBURG

Patch

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.3
Aggiornamento ufficiale per lo sparatutto di Epic Games, che risolve numerosi bug e apporta modifiche all'interfaccia utente, al rendering alle mappe; migliora la I.A. dei nemici e alcune impostazione dell'online.

NEVERWINTER NIGHTS V1.69
Tre patch di aggiornamento per *Neverwinter Nights* e le due espansioni *Orde dal Sottosuolo* e *Shadows of Undrentide,* che inseriscono una nuova classe di prestigio, armi e creature. Corretti anche alcuni problemi di crash, la compatibilità con le schede video NVIDIA e altri bug minori.

GUITAR HERO III V1.31
Una patch "opzionale" per la versione PC di *Guitar Hero III,* che si occupa di correggere un errore che rischia di presentarsi dopo l'applicazione della patch 1.3. Installate l'aggiornamento solo qualora riscontraste questo bug,

EUROPA UNIVERSALIS: ROME V1.3
Patch ufficiale che aggiunge tre nuove fazioni giocabili nelle isole inglesi: Catuvellauni, Pictii e Siluri, e attua alcune modifiche minori al gameplay.

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY V1.01
Prima patch ufficiale per tutte le edizioni del nuovo episodio di *S.T.A.L.K.E.R.*, che migliora performance e stabilità, previene eventuali problemi con il caricamento e il salvataggio delle partite, modifica il bilanciamento del multiplayer e corregge bug ed errori assortiti.

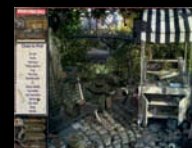
HOMM V TRIBES OF THE EAST V3.1
Aggiornamento per le edizioni europee di *Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East*, che si occupa di migliorare la modalità finestra, aggiunge il supporto per widescreen e HDTV e apporta numerose modifiche alla giocabilità.

UNREAL TOURNAMENT 3

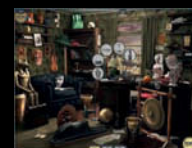
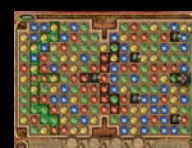
S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Shareware

MUSIC CATCH
Esperienza ipnotica a base di musica e colori. Scegliete uno dei brani proposti o utilizzate i vostri MP3 preferiti presenti sull'hard disk per dare il via a una cascata di forme azzurre, da catturare con il puntatore del mouse. Le forme gialle corrispondono a punti extra, quelle rosse vanno evitate, quelle viola vi garantiranno un poter speciale.

RIGHTEOUS KILL
Gioco ispirato al film "Sfida senza regole" con Al Pacino e Robert De Niro in cui, nei panni di un detective, sarete chiamati a seguire delle indagini recuperando un certo numero di prove. Si tratta, in realtà, del classico gioco per chi ha una buona vista e una discreta conoscenza dell'inglese: dovrete trovare le prove elencate sul taccuino in mezzo a scenari pieni zeppi di oggetti di ogni sorta.

TREASURE MASTERS INC
Ennesimo gioco che metterà alla prova la vostra vista, chiedendovi di cercare degli oggetti nascosti in mezzo a stanze stracolme di elementi di ogni sorta. Non dimenticate di guardare all'interno di frigoriferi e cassetti, e di tenere d'occhio il cronometro! Il gioco mette a vostra disposizione due modalità diverse: Relaxed e Timelimit.

BUBBLE SHOOTER PREMIUM EDITION
Classico puzzle game che riprende la struttura di gioco del famoso *Puzzle Bubble*. Sparando delle bolle colorate da un cannone nella parte bassa dello schermo, dovrete fermare la discesa di un muro di sfere: liberando lo schermo dalle bolle colorate, passerete al livello successivo. Potrete scegliere fra la modalità per giocatore singolo e quella multiplayer.

THE MYSTERY OF THE CRYSTAL PORTAL
I canonici sessanta minuti di tempo per provare questo interessante shareware, che esibisce una grafica accattivante e d'atmosfera. Vestirete i panni di graziosa fanciulla impegnata a risolvere una lunga serie di misteri, affrontando numerosi livelli di gioco in cui saranno necessari abilità e colpo d'occhio.

4 ELEMENTS
Un divertente puzzle game basato sui quattro elementi Terra, Aria, Fuoco e Acqua: dovrete formare catene di tre o più elementi in modo che esplodano permettendo all'energia vitale di fluire da una parte all'altra del livello, percorrendo un intricato labirinto. Naturalmente, potrete contare sulla presenza di vari bonus e potenziamenti, nonché sull'aiuto di un'amichevole fatina.

Video

Risen

Scuola guida GMC

guida al GIOCO COMPLETO

Strade da sogno, auto di lusso e un ottimo multiplayer, ecco a voi *Test Drive Unlimited*!

TEST DRIVE UNLIMITED

Come giocare

Per giocare a *Test Drive Unlimited* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Test Drive Unlimited**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Test Drive Unlimited > Avvia Test Drive Unlimited**.

Manuale, cartine e tutorial

Troverete il manuale di *Test Drive Unlimited* all'interno del DVD di gioco, nella cartella **Extras\MANUAL_IT**. Si tratta di un file di una ventina di pagine che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (nel caso sul vostro computer non fosse installato tale programma, potete trovarlo all'interno del DVD demo, nella sezione Utility). Per quanto riguarda il tutorial, invece, tutto quello che vi serve sapere vi verrà spiegato mano a mano che procederete nel gioco. Nel DVD demo, all'interno della directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Test Drive Unlimited\Mappe di gioco,** abbiamo inserito i file PDF delle due cartine geografiche di gioco che trovate anche nelle prossime pagine.

In italiano

Test Drive Unlimited è tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

LASCIATO in box l'approccio tutto scarichi maggiorati e minigonne, tipico della maggior parte dei giochi di guida, Atari ha deciso di rivestire con una patina di eleganza e lusso la sua storica serie chiamata *Test Drive*.

Con *Unlimited* non si avrà a che fare con gang metropolitane decise a dimostrare il proprio valore in gare all'ultima derapata su circuiti cittadini. Sia l'ambientazione, sia lo stile di gioco sono del tutto diversi. Qui è l'esplorazione libera in stile *GTA* a farla da padrona, e in una cornice da sogno. È l'intera isola di Ohau, con i suoi 1.500 chilometri quadrati di superficie, a fungere da ambientazione per questo eccezionale gioco di guida, in cui vestirete i panni di un novello pilota alla ricerca dell'adrenalina che solo una buona dose di gare di velocità è in grado di scatenare. Le sfide presentate da *Unlimited*, infatti, sono sparse per il territorio dell'isola e potranno essere affrontate solo a patto di raggiungerle con il proprio mezzo.

Si tratta di un gioco perfetto per gli appassionati di collezionismo e velocità. Il numero di auto e moto disponibili è molto elevato e, proprio per questa ragione, potrà capitare di sfrecciare a 200 all'ora a bordo di vetture dei marchi più blasonati, come Ferrari, Lamborghini e Maserati.

La struttura di *Unlimited* è peculiare e non presenta una serie di gare da affrontare in sequenza. Avrete, anzi, la massima libertà di azione e potrete tranquillamente decidere di bighellonare per le strade di Ohau, alla ricerca di nuovi concessionari, officine, competizioni o abitazioni in cui trasferirvi. Il modello di guida proposto è di stampo giocoso, ma, per aumentare la sensazione di realismo, è possibile disattivare gli aiuti al pilota, rendendo così l'esperienza ancora più soddisfacente. Uno degli aspetti più riusciti di *Test Drive Unlimited*, inoltre, è rappresentato dall'ottima modalità online. Grazie a questa, decine di piloti in carne e ossa si troveranno a girare contemporaneamente per l'isola, e avranno modo di confrontarsi in emozionanti gare di velocità, nonché di proporre alla comunità le proprie personali sfide.

Per prima cosa, bisognerà scegliere il proprio alter ego digitale.

Con la mappa sarà possibile visualizzare tutte le gare, i concessionari e le case in vendita presenti nella zona.

Installazione e disinstallazione di Test Drive Unlimited

Per installare *Test Drive Unlimited* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Per prima cosa scegliete la lingua di installazione e cliccate su **OK**. A questo punto, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e confermate con **Avanti**. Scegliete la cartella in cui installare il gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\Atari\Test Drive Unlimited** o **C:\Program Files\Atari\Test Drive Unlimited** nel caso sul vostro PC fosse presente il sistema operativo Windows Vista) e fate clic su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.
Al termine dell'installazione, decidete se creare un collegamento sul desktop e terminate con **Fine**.
Per disinstallare *Test Drive Unlimited*, seguite il percorso **Start > Programmi > Atari > Test Drive Unlimited > Rimuovi Test Drive Unlimited**. Cliccate su **Avanti** e su **Rimuovi** per dare il via al processo di disinstallazione.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Test Drive Unlimited* è costituito da un processore a 2,4 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 2.0, una scheda audio compatibile con DirectX 9.0, 8 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 1 GB RAM e una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0, una connessione a Banda Larga per il gioco online, un joypad o un volante. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

La patch

L'aggiornamento di *Test Drive Unlimited* alla versione più recente (la 1.66A), non solo è importante per risolvere alcuni piccoli bug, ma è indispensabile per giocare online. Troverete la patch più recente all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Test Drive Unlimited\Patch** presente nel DVD demo allegato alla rivista.

Tutte le auto di *Test Drive Unlimited* sono riprodotte con dovizia di particolari. Addirittura, si possono notare i dischi dei freni pitturati in rosso.

Il codice di gioco

Al primo avvio del gioco, vi verrà richiesto l'inserimento di un codice, senza il quale non potrete proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di gioco fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

EJ3H-LK5T-5KAL-JAFS

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Test Drive Unlimited* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Test Drive Unlimited* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli Generali

Non abbiate paura: per diventare competitivi, in *Test Drive Unlimited* occorre possedere delle auto potenti, come Lamborghini e Ferrari. Il problema è che tali bolidi costano uno sproposito.
È indispensabile, quindi, partecipare a quante più competizioni possibile, in modo da guadagnare il denaro da investire in nuovi acquisti.

Casa dolce casa: mano a mano che procederete nel gioco, avrete bisogno di case sempre più grandi e lussuose per parcheggiare i vostri numerosi veicoli.
Non preoccupatevi, non appena avrete soldi a sufficienza, basterà recarsi in una delle tante agenzie immobiliari sparse per l'isola.

Online è meglio: anche se *Test Drive Unlimited* offre la possibilità di partecipare a delle gare single player, il suo cuore è rappresentato dalle sfide multiplayer. Proprio per questa ragione, per godersi al meglio il gioco, è consigliabile utilizzare un PC connesso a Internet.

Volante o Joypad: il sistema di controllo da tastiera di *Test Drive Unlimited* si rivela ben fatto, visto che a ogni azione corrisponde un tasto, ma per gustare pienamente l'esperienza di guida è meglio dotarsi di un joypad supportato o di un volante.

Per aumentare ulteriormente l'immedesimazione, si può optare per una visuale all'interno del veicolo.

L'interfaccia di guida

L'interfaccia di *Test Drive Unlimited* consente di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:

1. Marcia: questo numero indica in che marcia siete. In *Test Drive Unlimited* sarà possibile optare per un cambio manuale sequenziale o per uno automatico.
2. Velocità: qui viene riportata la velocità di marcia, sia con un indicatore analogico, sia con uno digitale.
3. Km percorsi: la cifra riportata informa sul numero di Km percorsi con l'auto che si sta guidando al momento.
4. Mappa: nella parte sinistra dello schermo trova posto la mappa di gioco. Grazie a essa, sarà possibile capire a colpo d'occhio la propria posizione sull'isola. Oltre a questo, nel caso abbiate impostato il navigatore GPS, sulla mappa comparirà anche la strada da percorrere colorata di rosso.

5. Avversari: durante le gare, sopra l'auto di ognuno degli avversari verrà riportato il nome del conducente e la distanza che vi separa.
6. Posizione: nell'angolo superiore destro dello schermo vengono mostrate le informazioni relative alla gara in corso, come per esempio la posizione e il tempo trascorso dall'inizio della sfida.
7. Frecce navigatore: per facilitarvi ulteriormente il compito, il navigatore satellitare provvederà a informarvi sulla direzione da prendere tramite delle frecce colorate.

I comandi

Il sistema di controllo di *Test Drive Unlimited* è comodo e funzionale. A ogni tasto è affidata una specifica funzione. Imparare i tasti è quindi un requisito fondamentale per poter vincere le gare. Nonostante il sistema di controllo da tastiera si riveli ben fatto, è comunque consigliabile munirsi di un joypad supportato (per esempio, il Controller Xbox 360 per Windows) o, ancora meglio, di un volante dotato di force feedback.

Menu

Mouse/Frecce direzionali – naviga nei menu
Esc – menu principale
Invio – conferma
Indietro – Esci

Veicolo

Freccia giù – frena
Freccia su – accelera
Freccia destra/sinistra – volante
C – cambia visuale
Ctrl + mouse – guarda a sinistra/destra
H – clacson
Spazio –marcia su
Alt – marcia giù
Maiusc – freno a mano
Invio – azione/lampeggia I fari
P – menu pausa
B – torna sulla strada
Maiusc destro – inclina avanti moto
Ctrl destro – inclina indietro moto
M – mappa
T – chat
W – Apri/chiudi finestrini
R – mostra radio
Tast num 6 – cambia stazione radio/cambia canzone

La mappa

La mappa di gioco è uno strumento fondamentale e riporta tutte le informazioni che vi serviranno per giocare al meglio a *Test Drive Unlimited*. Per consultarla, basta premere sul pulsante **M**.

Gara: la posizione delle gare disponibili viene indicata da un'icona a forma di bandiera a scacchi. In linea generale, esistono due tipi di gare: quelle single player, colorate in azzurro, e quelle multiplayer, colorate di giallo.

Velocità: si tratta di competizioni molto divertenti, il cui obiettivo è quello di far scattare quanti più velox possibile. Vince chi riesce a raggiungere la velocità più elevata.

Tempo: l'icona a forma di cronometro indica la presenza di una classica gara a tempo.

Top model: queste fanciulle non vedono l'ora di scorrazzare in giro per la città sul vostro bolide. Di solito, bisogna riaccompagnarle a casa. Se riuscirete a farlo entro il tempo limite, verrete premiati con dei buoni utili per l'acquisto di nuovi vestiti.

Autostop: questa icona indica che c'è una persona che ha bisogno di un passaggio veloce.

Trasporto veicoli: in queste missioni, il vostro compito sarà quello di guidare un'auto da un punto all'altro della città. Di solito non ci sono dei limiti di tempo, però, a ogni incidente che farete, diminuirà il vostro compenso finale.

Negozio: nei negozi potrete trovare nuovi abiti per migliorare il vostro look.

Drive-in: nel drive-in sarà consentito proporre delle sfide personalizzate e partecipare a quelle create dagli altri giocatori.

Casa: anche se la maggior parte del tempo di gioco la passerete al volante di una delle vostre auto, potrete tornare a casa quando vorrete per cambiare bolide o per consultare le statistiche.

Club: in questo luogo è possibile creare un proprio club, invitando altri giocatori a entrare a farne parte, oppure unirvi a uno già esistente.

Concessionario auto: sull'isola ci sono molti concessionari di automobili, dalle americane Ford, ai marchi europei più blasonati, come Ferrari e Audi.

Concessionario moto: sebbene meno numerosi dei concessionari di auto, in *Test Drive Unlimited* sarà possibile guidare anche delle potenti moto da corsa.

Autonoleggio: nel caso non possediate abbastanza denaro per comprarvi una nuova auto, potrete noleggiarne una all'autonoleggio.

Negozio di verniciatura auto: nel caso vi siate stancati del colore della carrozzeria del vostro mezzo, potrete sempre modificarlo in uno di questi negozi.

Agenzia immobiliare: quando avrete bisogno di più spazio per le vostre auto, l'unica alternativa che vi rimane è quella di acquistare una nuova casa. Per farlo, basta recarsi in un'agenzia immobiliare.

Officina per la messa a punto: in questi negozi, sarà possibile migliorare le prestazioni e l'aspetto della propria vettura.

Casa in vendita: questa icona indica la posizione di una casa in vendita.

L'acquisto di un veicolo

Uno degli elementi più divertenti di *Test Drive Unlimited* è rappresentato dall'abbondanza di auto e moto a disposizione. L'isola di Ohau, infatti, è piena di concessionari dei più importanti marchi europei, asiatici e americani. Proprio per questa ragione, se vorrete sentirvi dei ricchi signori potrete recarvi al negozio Audi o presso un concessionario Lotus. Una volta all'interno del negozio, basterà selezionare un determinato veicolo per visualizzarne le specifiche tecniche e le prestazioni. Addirittura, sarà possibile fare un giro di prova per testarne la guidabilità. Se l'auto o la moto è di vostro gradimento, la potrete comperare con un semplice clic. Sarà sufficiente decidere il disegno dei cerchioni e l'allestimento degli interni. Dopo l'acquisto, sarà comunque possibile recarsi in una delle tante officine presenti sull'isola per mettere a punto il veicolo. Qui, sarete liberi di migliorare l'aspetto della carrozzeria, o aumentare le prestazioni del mezzo grazie a delle elaborazioni. Attenzione, però, non solo le officine sono specializzate per marca o per parti meccaniche, ma qualsiasi tipo di elaborazione risulta definitiva e, a volte, finisce per modificare la categoria del veicolo.

Il menu di pausa

Guidare è impegnativo. Proprio per questa ragione, è meglio fare delle pause ogni tanto. Premendo il pulsante **P** si accederà al menu di pausa che contiene degli interessanti elementi, perfetti per distrarsi un po' dal traffico cittadino:

Foto: una volta sbloccata, questa opzione vi permetterà di utilizzare la funzione Foto per scattare delle fotografie che potranno essere poi visualizzate a casa, all'interno dell'album.

Editor: una volta sbloccato, questo utile strumento vi consentirà di creare le vostre personali sfide, definendo il circuito e le regole della gara.

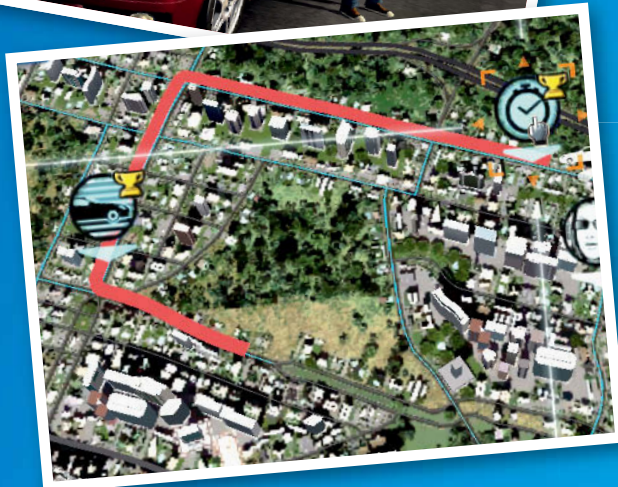
Bookmark: cliccando su questa opzione, potrete segnare sulla mappa una specifica posizione per raggiungerla immediatamente.

Il decollo con l'online

Pur se *Test Drive Unlimited* permette di giocare anche in singolo, il titolo decolla se viene affrontato online. Solo in questo modo, l'isola di Ohau verrà abitata da altri piloti in carne e ossa che potrete sfidare semplicemente incrociandoli per la strada. Ma non finisce qui, la modalità Club e quella Drive-in, infatti, verranno attivate solo nel caso siate connessi alla Rete. Grazie alla prima, sarà creerete dei gruppi di giocatori con cui divertirvi per le strade dell'isola; accedendo al Drive-in, invece, potrete proporre le vostre personali sfide agli altri utenti della comunità, oppure tentare di battere i record di quelle già presenti. **Attenzione:** per giocare online è necessario possedere un account GameSpy. Non preoccupatevi, nel caso ne foste sprovvisti, potrete crearne uno al momento di scegliere il proprio profilo giocatore.

Nel concessionario consulterete le specifiche tecniche dell'auto che volete acquistare.

Le cartine geografiche

In queste pagine troverete la mappa dell'isola di Ohau. Consultarla durante il gioco si rivela fondamentale per capire la propria posizione e per avere un'idea delle attrattive della zona in cui ci si trova. Abbiamo inserito i file PDF delle cartine geografiche anche nel DVD demo, cartella: **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Test Drive Unlimited\Mappe di gioco**

O'ahu

Albers Equal aera Projection

SCALE 1:115,000

0 — 10 MILES

0 — 10 KILOMETERS

PACIFIC OCEAN

Kauai Channel

CAR DEALERS	
Alfa Romeo	I-10
Ascari	C-4
Aston Martin	H-8
Audi	I-10
Cadillac®	G-3
Caterham	H-8
Chevrolet®	I-10
Chrysler®	H-11
Dodge	G-11
Farboud	C-4
Ferrari	I-9/I-10
Ford	I-10
Jaguar	H-8
Koenigsegg	F-6
Lamborghini	F-6/I-12
Lexus	D-4
Lotus	H-8
Maserati	I-10
McLaren	C-4
Mercedes-Benz	I-10
NISSAN	J-10
Noble	C-4
Pagani	F-10
Saleen	G-11
Saturn™	I-10
Spyker	F-6
TVR	H-8
Volkswagen	I-12
Wiesmann	F-10

BIKE DEALERS	
Ducati	D-4
Kawasaki	I-9
MV Agusta	D-4
Triumph	G-3

CAR DEALERS - CLASSIC	
European Classic	B-8/F-9/G-11/J-12/I-9/H-8
U.S. Muscle	J-10

TUNERS	
Today's American Parts	I-10
U.S. Muscle Tuner.	I-10
Forza Tuner	I-12
European Specialist	I-12
British Parts	H-12
British Specialist	H-8
Japan Auto Parts	H-8

PACIFIC O

O'ahu
CONTROLLED ACCESS HIGHWAY
PRIMARY HIGHWAY
SECONDARY HIGHWAY
PANORAMIC VIEWPOINT
Club
Car Rental Agency
Tuning Store
Real-Estate Agency
Bike Dealer
Car Dealer
Clothing Shop
Drive In
Auto Paint Shop
Auto Paint Shop Deluxe
N
W
E
S
PACIFIC OCEAN
O'ahu
Koolau Range
Kauai
Channel
AERA OUTLINED IN PURPLE INDICATES MAP COVERAGE CONTAINED ON THIS PUBLICATION
Mamala Bay
OCEAN
HONOLULU COUNTY
TEST DRIVE
6
7
8
9
10
11
12
13
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

FAR CRY 2

Lo sparatutto che promette di ridefinire il genere. Ubisoft farà meglio di Crytek?

RECENSITO!

DEAD SPACE

L'horror dallo spazio profondo!

RECENSITO!

RED ALERT 3

Quando l'RTS si gioca in due!

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 4 NOVEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL CAPOLAVORO NEVERWINTER NIGHTS 2! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 12!

Ho visto il futuro dei videogiochi ed è in 3D

FINE agosto. Mi trovo a San José, California, capitale della Silicon Valley, epicentro della rivoluzione digitale.

Presso il Convention Center di questa "SimCity" a grandezza "naturale" si sta svolgendo nVision 2008, una tre giorni all'insegna della tecnologia audiovisiva organizzata da NVIDIA. L'implosione dell'Electronic Entertainment Expo (E3) – sempre meno rilevante sul piano strategico e promozionale – ha favorito un'esplosione di eventi collaterali, autonomi e dedicati. nVision 2008 è uno di questi e, per quanto mi riguarda, uno dei più interessanti.

Il messaggio che arriva da San José è forte e chiaro: il 3D gaming è ormai dietro l'angolo, preparatevi. Per 3D gaming s'intende la visualizzazione di immagini di sintesi in tre dimensioni su speciali schermi, fruibili grazie a occhiali a polarità lineare. Dimenticate le lenti bi-color di cartone e plastica dei vecchi cinematografi. Dimenticate anche i penosi sistemi di realtà virtuale dei primi Anni '90. Il futuro del 3D è high-tech. *Il futuro è adesso*. Nel corso della manifestazione, iZ3D, un'azienda di San Diego, ha presentato un modello di schermo a cristalli liquidi da 22 pollici che permette di visualizzare immagini iper-realistiche in tre dimensioni. Lo schermo mostra pixel "polarizzati", fruibili con appositi occhiali. Il monitor ha un costo relativamente accessibile (600 dollari, circa 400 euro). Modelli da 26 e 30 pollici sono in fase di sviluppo e saranno presto introdotti sul mercato statunitense (a seguire, nel resto del mondo).

Provare *Spore* e *Unreal Tournament 2004* (due dei titoli mostrati) in 3D lascia senza fiato. È come passare dal bianco e nero al colore. Ma non è finita: la tecnologia sviluppata da iZ3D è retrocompatibile, il che significa che qualunque gioco sviluppato negli ultimi cinque anni che utilizza DirectX 8, 9 e 10 può essere visualizzato in 3D senza patch o aggiornamenti. Titoli come *Team Fortress 2, CounterStrike* e *Warhammer Online* sfruttano benissimo questa tecnologia e la situazione diventerà ancora più interessante quando le software house svilupperanno titoli ad hoc (i tech demo visti in fiera lasciano ben sperare per il futuro).

La stessa NVIDIA ha presentato una tecnologia 3D di grande impatto. Si tratta di GeForce Stereoscopic, sviluppata in tandem con partner quali ViewSonic (che produce monitor a 120 Hz) e Mitsubishi (televisori a schermo grande). GeForce Stereoscopic consente agli utenti di visualizzare qualsiasi videogame per PC pubblicato nell'ultimo lustro in 3D. Tutto ciò che serve è un decoder (o, meglio, un *emitter*), un paio di occhiali 3D e un computer equipaggiato con una scheda grafica GeForce serie 8 o superiore. Da parte sua, Mitsubishi sta sviluppando una decina di televisioni a retroproiezione compatibili con questa tecnologia. Non si tratta di una chimera: NVIDIA prevede di introdurre sul mercato una serie di prodotti Stereoscopic già in autunno. Durante nVision 2008 ho potuto giocare alle versioni 3D di *Race Driver: GRID*, *Devil May Cry 4*, *Call of Duty 5*, *Unreal Tournament III* e *Guitar Hero III* su un televisore Mitsubishi da 73 pollici. Un'esperienza incredibile, specie se si considera che nessuno di questi titoli era stato originariamente concepito per una visualizzazione tridimensionale. Inoltre, l'interazione diretta con le immagini attenua il fastidioso effetto secondo il principio che chi soffre di mal d'auto sta meglio se a guidare è lui stesso. Detto altrimenti, anche gli spettatori possono assistere alla "proiezione" senza dover fare ricorso a sostanze antiemetiche.

Un secondo aspetto da sottolineare è che questa rivoluzionaria tecnologia 3D non è limitata ai videogiochi, ma riguarda anche film e altri contenuti audiovisivi, dal cinema all'home video. In Europa è Philips a credere fortemente al 3D o, meglio, a quella che la multinazionale di Eindhoven chiama 2d-plus-depth, che prevede l'impiego di schermi speciali e dischi Blu-ray per visualizzare immagini tridimensionali. A differenza della tecnologia sviluppata da iZ3D, in questo caso non è necessario indossare occhiali polarizzati. Gli schermi di questi televisori, infatti, sono equipaggiati con micro lenti che rendono il display autoscopico, ovvero in grado di riprodurre immagini tridimensionali. Per quanto la tecnologia di Philips sia nettamente più costosa rispetto a quella sviluppata dagli americani (l'unico modello attualmente disponibile – un TV da 52 pollici – ha un prezzo al pubblico di 11.000 euro!), e dunque meno appetibile per un'utenza di massa, le prospettive per il futuro sono rosee.

Sono in molti a credere che il 2009 segnerà l'inizio di una nuova era dell'audiovisivo. Da parte mia, posso solo dire che, dopo aver toccato con mano (anzi, con occhio) i videogame 3D, fare ritorno a un monitor tradizionale è problematico. Diciamolo: il passaggio dal formato DVD al Blu-ray è stato del tutto marginale, per non dire irrilevante. La stessa alta risoluzione è uno step intermedio.
La vera rivoluzione è il 3D. E, ancora una volta, sono i videogiochi a fare da traino e da battistrada.
Un consiglio: cominciate a risparmiare. Ne vale la pena.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**